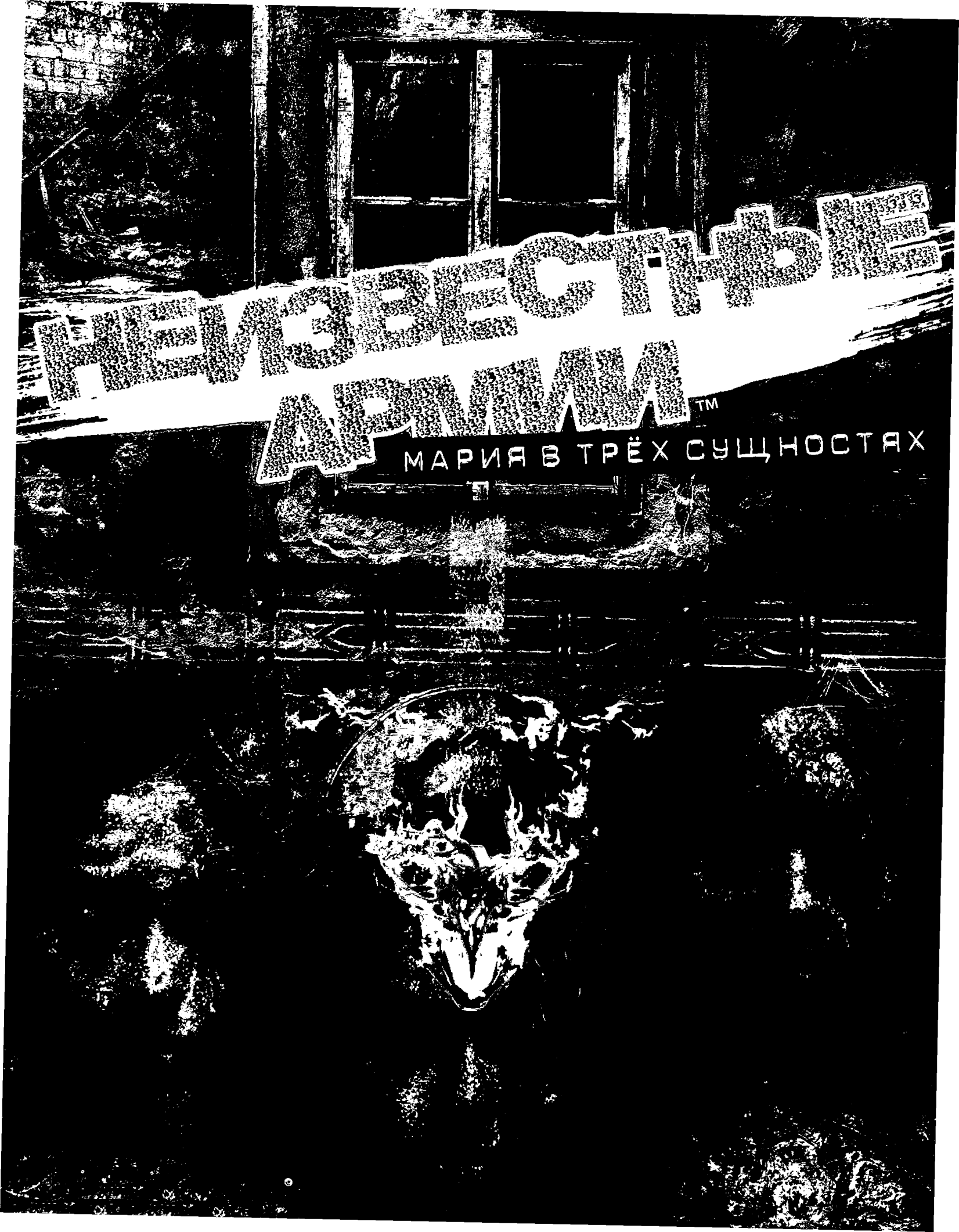

ПРАВОСЛАВИЕ
АРЕТИМИ™
МАРИЯ В ТРЁХ СУЩНОСТЯХ

ВСТУПЛЕНИЕ

Добро пожаловать в «Неизвестные армии», игру об оккультизме и сломанных людях, сговорившихся исправить наш мир. В этой игре присутствует м'агия, которая возможна лишь в мире, совмещающем детективные романы с историями о тайных заговорах. Она — это искажение мироздания, порождаемое растущим риском, жертвами и одержимостью.

Эта книга включает в себя правила 3-ей редакции игры, четырёх готовых персонажей и игровое приключение, называющееся «Мария в трёх сущностях». Если вы хотите провести эту игру для друзей, вы — ведущий игры (ВИ), поэтому вам лучше прочитать эту книгу заранее, один или пару раз. Если же вы хотите просто поиграть, выберите одного из четырёх готовых персонажей игрока (ПИ) и найдите друга, который захочет стать ВИ.

Ведущему и каждому игроку понадобятся по две десятигранных кости (к10).

Чтобы узнать о «Неизвестных армиях» больше, прочтите о них на сайте **trideviatoe.ru/unknownarmies/** или спросите в ближайшем магазине настольных игр или товаров для хобби. Эта игра состоит из 3-х книг основных правил, а также 2-х книг дополнительных правил. Цифровые издания этой игры можно приобрести на сайте trideviatoe.ru или DriveThruRPG. На нашем сайте также можно найти другие приключения, ширму ВИ и бланки персонажей.

В серию «Неизвестные армии» входят следующие книги:

«Книга первая. Играй» — книга для игроков.
«Книга вторая. Веди» — книга для ведущих.
«Книга третья. Открывай» — книга странных вещей и идей (для ведущих).
«Книга четвёртая. Разоблачай» — книга самых смелых идей геймдизайнера Грега Штольце.
«Книга пятая. Ищи» — книга с дополнительными расширенными правилами, персонажами и идеями от команды авторов Atlas Games.

«Неизвестные армии» созданы **Грегом Штольце** и **Джоном Тайнсом**
Тексты и дизайн: **ВиДжей Мак-Гаффин**
Дополнительные тексты и дизайн: **Кэм Бэнкс, Грег Штольце**
Разработка серии, редактирование, вёрстка и управление проектом: **Кэм Бэнкс**
Дополнительный контроль над проектом: **Джефф Тидболл**
Корректура: **Джессика Бэнкс, Джон Нэфью, Джефф Тидболл**
Графический дизайн: **Томас Дини**
Художественное оформление: **Аарон Асеведо**
Обложка: **Аарон Асеведо**
Иллюстрации: **Shutterstock**
Издатели: **Джон и Мишель Нэфью**
Особая благодарность **Джессике Бэнкс, Бобу Брайнилдсону, Джерри Коррику, Альдо Джиоззи, Николасу Глусенкампу, Рене Найп, Кайле Мак-Ти, Мишель Нэфью, магазину Source Comics and Games, Джону Тайнсу, Траккеру Кити и Трэвису Винтеру**

Перевод на русский язык: **Курочкин З.Р., Никулин В.С.**
Редактура русского текста: **Никулин В.С., Роман М.С., Стажило-Алексеев С. С.**
Корректура русского текста: **Гнедовская Л.А.**
Вёрстка русского издания: **Маклакова В.Ю., Миронов К.А., Никулин В.С.**

Напечатано в России
www.trideviatoe.ru, www.atlas-games.com

© 2020 Trident, Inc., D/b / A Atlas Games. Все права защищены.
«Неизвестные армии» являются товарным знаком Грега Штольце и Джона Тайнса, используемым по лицензии Trident, Inc., d/b/a Atlas Games. Настоящая работа защищена международным законодательством об авторском праве и не может быть воспроизведена полностью или частично без письменного согласия издателя.

Unknown Armies is a trademark of Greg Stolze and John Tynes, used under license by Trident, Inc., d/b/a Atlas Games. This work is protected by international copyright law and may not be reproduced in whole or in part without the written consent of the publisher.

МИР

На первый взгляд, мир «Неизвестных армий» похож на современный мир. Те же люди, тот же президент, почти всё то же показывают по телевизору, Интернет такой же. Люди ездят на машинах, платят налоги и ноют о политике.

В этом мире все знают о законах физики и считают их незыблемыми, а нарушения причинно-следственных связей — попросту невозможными. Он кажется рациональным, надёжным и материальным, миром, в котором совпадения — просто случайности, происходящие одновременно, а не связанные события, имеющие тайный смысл.

В целом человечество убеждено, что никакой магии не существует. Конечно, люди могут верить во что угодно, независимо от того, насколько это нелогично, недоказуемо или очевидно неверно. Но любой, блядь, «взрослый и здравомыслящий человек» точно знает, что никакой магии нет.

Ваш персонаж верит в м'агию

Ваш **персонаж игрока** (ПИ) встречал силы, посмеивающиеся над повседневной логикой, приговаривая: «Занимательно». Он видел науку без штанов и понял, что та подкладывает носок себе в трусы для большей внушительности. М'агия (через апостроф) — это сила воли, помноженная на понимание и «исполняющая желания». Вот почему она пишется не так, как слово, которым называют фокусы в Лас-Вегасе или на детских утренниках (что-нибудь вроде вытаскивания кролика из шляпы или извлечения опухоли голыми руками, выполненное хилером).

Окружающие считают этот мир цельным и неизменным, но ваш персонаж знает, что на самом деле мир податлив, собран из кусков и полон дыр. Порой можно проскользнуть через такую дыру и оказаться в каком-нибудь прекрасном месте. А порой наступить в такую дыру, шагая в темноте, и сломать себе лодыжку, словно сухарик.

Мир надо изменить, и, чтобы это сделать, не нужно быть богатым, получить особый дар, родиться гением или иметь белый цвет кожи. Нужно просто знать достаточно правды и верить в неё достаточно сильно, чтобы всё исправить.

СТРАННЫЕ ЧУДАКИ

На земле существуют культы, желающие устроить приход новых тёмных веков, чтобы грамотность стала наследственной привилегией. Есть расисты, управляющие м'агическими тренировочными лагерями. Бывают мистики, так сильно связанные со своими потусторонними покровителями, что считают законы физики необязательными условностями; а есть люди, понятия не имеющие о мистике, но при этом собирающие сотни сторонников, готовых убивать, умирать или голосовать как один.

В **мире** даже встречаются люди, которые не могут умереть.

Эти чудаки знают о существовании друг друга. Узнают и о вашем персонаже. Если он окажется достаточно везучим, упрямым и сумасшедшим, то и он узнает о них.

Есть сотни видов оккультистов, но, если разбить их на общие категории, их иерархия будет основана на силе. Конечно же, на силе. А чего ещё вы ждали?

Магистры. Люди, у которых есть власть. И не случайно слово **магистр** связано как со словом м'агия, так и с названием правящей должности. Магистр — это тот, кто доказал свою способность менять обычно неподвластное людям, например законы термодинамики или желания, рождающиеся в человеческом сердце.

Испытатели. Те, кто пережил на себе необычное, столкнулся с чем-то потусторонним, но решил разобраться и понять, что случилось. Одно это ставит их намного выше людей, игнорирующих странные события и не желающих связываться с чем-то непонятным. Скорее всего, персонажи игроков являются испытателями.

Ишаки — так оккультисты презрительно зовут «рабочих лошадок», «шестёрок» и лохов. Никто из этой среды, уважающий себя, сам не назовётся **ишаком**, а сказать такое в лицо — нанести оскорбление, на которое отреагирует даже самый робкий.

ТАЙНЫЕ ХОЗЯЕВА ВСЕЛЕННОЙ

Незримые, бестелесные «сущности», приглядывающие за миром и влияющие на ключевые тенденции его развития. Их сила не поддаётся пониманию... практически. Она так сильно вплетена в саму реальность, что понимается как физические законы, или психология масс, или «старые-добрые» совпадения. Но во снах, в символах или внезапных закономерностях, возникающих, когда события должны были развиваться хаотично, можно увидеть тень незримых хозяев, нависшую надо всем миром.

Их называют **Незримым пантеоном,** и от них не спасёт ваша шапочка из фольги.

Незримый пантеон состоит из **архетипов**, и это не люди. Конечно, когда-то они были людьми, но так идеально исполняли

какие-то важные социальные роли, что их вырвало из грубого, банального мира материи и вознесло туда, где возможно всё, — в высшее измерение, называемое **Стратосферой**.

Вот как всё устроено. Если человек воплотит в себе то, что достаточное число людей признаёт социальной ролью: Мать, Охотник, Истинный король, — он **возвышается** над смертной жизнью и продолжает существовать в виде бессмертного, архетипического воплощения такого принципа бытия. Но если появится кто-то другой, кто будет лучше справляться с ролью Незаменимого Слуги, Обнажённой Богини или Капитана, то нынешний архетип вытеснится и вновь станет обычным человеком.

Притом наверху не так уж много места. Незримый Пантеон вмещает лишь 333 бывших человека, а, когда все роли будут заняты, Пантеон разберёт всё сущее на части и создаст всё заново. Архетипы сольются в одного великого и ужасного создателя/разрушителя, который исторгнет всё сущее, точно матка при менструации, и создаст всё заново, плодовитым, обновлённым и готовым к новому оплодотворению 333 архетипами и к началу нового цикла.

АВАТАРЫ

Если архетипы — это недосягаемая «политическая элита» в мифологии этого мира, то **аватары** — это их местные активисты. Или, если вам не по вкусу такая метафора, считайте их неистовыми фанатами рок-звёзд (архетипов).

Аватаром становятся через подражание. Те, кто следует этим путём, воплощают волю архетипов в мире. Это не намеренное подчинение приказам, просто действия, совершаемые аватаром, и идеи его архетипа совпадают почти идеально.

Чем сильнее аватар похож на архетип, которому следует, тем сильнее архетип может менять реальность в пользу своего смертного последователя. Обычно это происходит исподволь, посредством психологических приёмов, интуитивных озарений или очень удачных «совпадений». Но некоторые особенно сильные и целеустремлённые аватары могут вполне реально летать, выжить после обезглавливания или остановить автокатастрофу.

Двое из готовых персонажей, **Винс Киркланд** и **Джада Паркер**, — аватары.

АДЕПТЫ

Если аватары — это люди, которые пролезают в начало очереди, потому что одеты как надо, то **адепты** — это те, кого вышвыривают взашей через заднюю дверь, пока они кричат, что откроют свой чёртов ночной клуб! С клезмером!

Адепты владеют м'агией и могут «делать всякое». Каждый из них одержим чем-то важным, что большинство людей считают само собой разумеющимся, и каждый адепт считает, что другие ничего в данной теме не смыслят. Секс, машины, оружие, чистота — назовите что угодно, и найдётся тот, кто уже использует это для м'агии.

Готовые персонажи, которых зовут **Эллен Калудис** и **Грег О'Нил**, — адепты.

СТОЧНАЯ М'АГИЯ

Большинство действий, которые обыватели назвали бы **ритуалами**, ещё пользуются некоторой популярностью (хоть почти всех их эффектов проще добиться, посетив ближайшую аптеку или строительный магазин), и некоторые из них действительно «могут сделать» то, что в науке считается невозможным. Если ПИ не хочет следовать долгой и трудной дорогой аватара или вести запутанную и полную парадоксов жизнь адепта, но при этом не против влезть во что-то «дурно пахнущее», он может использовать сточную м'агию.

Подробные правила Сточной м'агии приведены в главе 6 «Книги первой. Играй».

ПЕРСОНАЖИ

У **персонажей игрока** (**ПИ**) в игре «Неизвестные армии» есть параметры. Ниже разъясняется, что это и как используется.

Больше о ПИ можно узнать из «Книги первой. Играй». Новые ПИ создаются во время игровой сессии, проводимой **ведущим игры**, или **ВИ** (подробнее об этом говорится в «Книге второй. Веди». Для приключения «Мария в трёх сущностях» игрокам даётся группа из четырёх заранее готовых ПИ. Их описания и бланки приведены далее в этой книги.

РАСПРЕДЕЛЕНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ

В этом приключении участвуют два аватара (Джада Паркер и Винс Киркланд) и два адепта (Эллен Калудис и Грег О'Нил). Распределяя персонажей, надо кратко объяснить игрокам, чем аватары и адепты отличаются друг от друга, чтобы игроки поняли, во что ввязываются:

- У аватаров меньше м'агических сил, но они могут использовать их многократно без затрат.

- У адептов больше м'агических сил, но на их использование тратятся заряды.

ЧТО ВИДЕЛ ПИ: ПОТРЯСЕНИЯ

Каждый ПИ в игре «Неизвестные армии» — это сломленный человек, прошедший через многое ещё до начала игры. Тяжесть случившегося измеряется по **шкале потрясения**, состоящей из 5 **счётчиков потрясений**, на которых отмечены худшие события, произошедшие с персонажем.

Беспомощность. Ситуации, когда ПИ не мог делать то, что считал необходимым.
Одиночество. Ситуации, когда ПИ был отрезан от общества или близких.
Насилие. Боль, увечья, смерть.
Сверхъестественное. События, бросившие вызов восприятию реальности ПИ.
Самосознание. Наиболее лично воспринятые неудачи и попирание основных убеждений ПИ.

На каждом счётчике есть место для 5 **меток провала** и 10 **меток чёрствости**. Метки провала указывают на близость ПИ к выгоранию. Метки чёрствости — на его близость к очерствению.

Метки на счётчик наносятся при получении ПИ травмы после **проверки стресса**. Провал проверки стресса даёт метку провала, а успех при этой проверке — метку чёрствости. Чем больше у ПИ меток чёрствости, тем сильнее должно быть следующее потрясение ПИ, чтобы вызвать следующую проверку стресса.

ЧТО ДЕЛАЕТ ПИ: СПОСОБНОСТИ

Способности задают природные таланты персонажа в широких областях деятельности. ПИ не учится им, а использует их инстинктивно. При этом они могут меняться по ходу игры.

У каждого персонажа есть 10 способностей измеряемых в процентах и связанных со шкалой потрясения. 5 из них зависят от меток чёрствости, а 5 других — от открытых меток. Ни одна способность не может упасть ниже 20% или подняться выше 60%.
Связь. Создание эмоциональной связи.
Уклонение. Умение убраться с дороги.
Стойкость. Применение своего тела и выжимание из него максимума.
Эрудиция. Близость к знанию правды и к её пониманию.
Лживость. Применение хитрости и обмана.
Внимание. Наблюдение за окружающим миром.
Преследование. Бегство от кого-то или за кем-то.
Скрытность. Сокрытие от окружающих вещей, идей или даже себя.
Статус. Умение ПИ вести себя, словно ему доверяют, и способность использовать доверие окружающих.
Борьба. Способность постоять за себя в перепалке или драке.

ЧТО ДВИЖЕТ ПИ: СТРАСТЬ И ОДЕРЖИМОСТЬ

Ключ к человеку — его мотивы и желания. У персонажа в игре «Неизвестные армии» есть четыре таких ключа: 3 **страсти** и 1 **одержимость**.

Страх (страсть). То, что пугает ПИ больше всего, будь то нечто конкретное, вроде крокодилов, или абстрактное — умереть, в нелюбви. Страх всегда воздействует на определённый счётчик потрясения.
Гнев (страсть). То, что досаждает ПИ больше всего. Невыносимый раздражитель, о котором он постоянно говорит и который мечтает остановить, уничтожить или изжить.
Благородство (страсть). Лучшее, что есть в ПИ. То, что помогает ему взглянуть страху в лицо и умерить гнев.

Если ваш ПИ будет действовать в соответствии со своей страстью, 1 раз за игровую сессию можете бросить кости повторно или выполнить **перестановку** выпавшего при броске результата (сделать выпавшее десятки единицами, а единицы — десятками), если новый результат подойдёт вам лучше.

Одержимость. Все ПИ в «Неизвестных армиях» чем-то одержимы. Это призма, через которую они глядят на мир, и фундамент, на котором строятся их умозаключения. Порой их собственная одержимость может пугать или злить их, а может сбивать их с верного пути, но они из раза в раз возвращаются к ней, потому что она больше любых страстей, одержимость — это они сами.

Одержимость вашего ПИ напрямую связана с личностью (см. ниже), которая ей подходит. Всякий раз, совершая **проверку личности**, можете **переставить** результат броска, и не только 1 раз за игровую сессию, как в случае со страстями, а каждый раз. Это можно делать, только если проверка успешна, а не провалена.

КТО ТАКОЙ ПИ: ЛИЧНОСТЬ

Финальной составляющей вашего ПИ являются выбранные им роли, называемые **личностями**. Вы совершаете проверку личности ПИ, чтобы выполнить действие,

Потрясения, описаны в главе 2 «Книги первой: Играй».

Дополнительная информация о страстях и одержимостях дана в главе 2 «Книги первой: Играй».

Подробное объяснение и разбор способностей дано в главе 2 «Книги первой: Играй».

Проверки стресса — это метод защиты счётчиков потрясений. Подробнее об этом в главе 2 «Книги первой: Играй»..

успешность которого под вопросом, или если ПИ находится в стрессовой ситуации.

Что такое личность? Всё что угодно. Парашютист. Полицейский детектив. Бабник. Известный пианист. Маляр. Наёмный убийца. Какой бы личность ни была, она имеет рейтинг в проценте. Если у ПИ есть личность маляра (35%), в стрессовой ситуации он способен с 35%-м шансом сделать что-нибудь, что мог бы сделать маляр при покраске дома.

Глава 2 «Книги первой. Играй» содержит раздел, объясняющий правила личностей, включая примеры и описания черт.

Обычная личность заменяет собой не меньше 1 способности. Некоторые могут заменить и больше. Личности дают **черты**. Обычно у каждой личности — 2 бесплатные черты. Чаще всего первая заменяет способность при проверках в обычных ситуациях, а вторая — при **проверках стресса**. Бывают и черты, используемые для другого. Пока считайте личности параметрами, которые будут применяться чаще прочих.

Лучший способ узнать, можно ли использовать личность ПИ, — произнести вслух от лица персонажа: «Конечно же, я могу _____ я же _____». Например: «Конечно же, я могу оценить качество музыки, я же известный пианист» или «Конечно же, я могу пробить номер машины, я же полицейский детектив».

М'агические личности (аватары и адепты) — особый случай. Они дают доступ к м'агическим силам, и здесь не нужно применять «Конечно же, я могу...». Они не заменяют способности, а их черты ограничены.

КОГО ЗНАЕТ ПИ: ОТНОШЕНИЯ

На бланке вашего ПИ есть две заполненные связи, но вы можете заполнить и другие. Подробнее в главе 2 «Книги первой. Играй».

ПИ не одинок. У него есть друзья и союзники, люди, которые что-то для него значат. Его отношения (**Избранник**, **Гуру**, **Наставник**, **Протеже** и **Ответственность**) можно использовать вместо личности или способности («Связь», «Лживость», «Внимание», «Статус» или «Борьба»), когда человек, с которым ПИ в отношениях, является целью броска.

Каждый готовый ПИ из этой книги состоит в одном из 5 видов отношений с другим готовым ПИ. До начала приключения каждый игрок должен рассказать, как его герой связан с тем, кто указан в бланке его ПИ. Другой ПИ не обязан соглашаться с этим объяснением; это лишь то, как первый ПИ видит их отношения.

Затем выберите одно из незаполненных отношений и впишите «Группа», чтобы описать, как этот ПИ относится ко всей группе ПИ. Если игрок за Эллен выбрал для группы отношение «протеже», он считает, что остальные члены группы смотрят на его ПИ с уважением. По правде, всё может быть не так. Два ПИ могут иметь одинаковый вид отношений с группой.

В отношениях участвуют две стороны, и это известно каждому. Значит, если **ведущий игры** (**ВИ**) решит использовать отношения вашего ПИ с **персонажем ведущего (ПВ)** или группой ПВ, не входящих в группу ПИ, он может выполнить процентный бросок, задающий эти отношения. Так можно делать 1 раз за игровую сессию для каждых отношений, но на деле вряд ли это будет происходить столь часто. Если, конечно, ваш ПИ не ведёт себя так безынициативно и инертно, что ВИ посчитает: необходимо внешнее воздействие.

Механика бросков отношений проста. ПВ или организация просит о чём-то ПИ, и ВИ делает бросок. При любом успехе броска, если ПИ выполняет просьбу, услугу и т. п., отношения с ним улучшаются на 5%. При отказе отношения с ним ухудшаются на 5%. При провале броска отношения не меняются, независимо от того, согласился ПИ помочь или нет.

Если ваш ПИ в отношениях с другим ПИ (что скорее всего), тот может использовать отношения аналогичным образом 1 раз за игровую сессию. Такой же бросок может выполнить и вся группа ПИ, если все её участники согласны с этим решением.

ПРАВИЛА

Правила игры «Неизвестные армии» несложные. Во всех случаях, когда ВИ просит пройти проверку способности, личности или стресса, выполняется **процентный бросок**.

ПРОЦЕНТНЫЕ БРОСКИ

Бросьте 2 десятигранные кости, пронумерованные обычным способом от 0 до 9, и произнесите две выпавшие цифры так, чтобы получилось число от 01 до 100. Два нуля означают 100. Перед броском объявите, какая кость считается десятками, а какая — единицами (ведь результат 91 очень сильно отличается от 19).

Если сказано, что следует добавить модификатор, например +10% или –20%, то перед броском прибавьте или отнимите его от рейтинга проверяемого параметра.

РЕЗУЛЬТАТЫ

Любой бросок выполняется против какого-то процента. К примеру, рейтинга способности или личности вашего ПИ, равного 40%. Если на костях выпадает 40 или меньше — это успех определённой величины. Если выпадет 41 или больше — провал.

Кости надо бросать только в стрессовой ситуации или если неопределённость результата добавляет интереса игре.

Часто результат — это не просто успех или провал. У бросков бывают нюансы.

КРИТИЧЕСКИЙ ПРОВАЛ (00)

Когда у вас выпадает результат 00, ваш персонаж совершает критическую ошибку. Это называется **критический провал**. Даже при шансе броска 100% (при таком шансе зачем вообще бросать кости?) 00 означает идеальное совпадение невезения и ошибки. В таком случае ВИ может придумать любой хоть немного правдоподобный плохой исход, кроме смертельного.

ПРОСТОЙ ПРОВАЛ

Если значение, выпавшее на ваших кубиках, выше рейтинга проверяемой способности или личности, но числа на костях не одинаковы, то это простой провал. При сравнении двух простых провалов худшим считается тот, результат которого выше.

ЗНАЧИМЫЙ ПРОВАЛ

Если на обеих костях выпало одинаковое значение — 99, 77, 55 (и тому подобное), случается нечто необычное. При провале — нечто необычайно плохое.

ПРОСТОЙ УСПЕХ

Если результат вашего броска ниже или равен рейтингу способности или личности вашего героя, и цифры на костях не одинаковые и не равны 01 — это простой успех. Вы получили то, что хотели, или сделали то, что пытались. При сравнении двух простых успехов лучший тот, результат которого выше. Надо получить результат как можно ближе к рейтингу параметра, но не больше него.

ЗНАЧИМЫЙ УСПЕХ

Как и в случае значимого провала, это успех, при котором выпадает 11, 22, 33 (и тому подобное). Необычайно успешный результат.

КРИТИЧЕСКИЙ УСПЕХ (01)

У вашего персонажа не просто получилось что-то, он превзошёл все ожидания. Результат оказался лучшим из возможных и даже чуть лучше самого лучшего.

ПЕРЕСТАНОВКА

Перестановка — это когда вы меняете местами десятки с единицами, чтобы бросок стал успешным или (в некоторых случаях), чтобы добиться большего успеха. 10 или 01 — это большая разница.

Чаще всего перестановка делается, когда ПИ действует, поддавшись своим страстям, либо при проверках личности, связанных с одержимостью ПИ. Можете совершить перестановку результата броска, связанного с каждой из страстей, 1 раз за игру, а проверку личности, касающуюся одержимости, — при каждом броске.

ПРОВЕРКИ СТРЕССА

Проверка стресса выполняется, чтобы понять, появится ли на одном из счётчиков потрясений вашего ПИ метка чёрствости или метка провала. Проверки стресса всегда связаны с одним из 5 счётчиков потрясений и имеют рейтинг от 1 до 10. Например, персонажу надо пройти проверку «Насилие» с рейтингом 2.

Если количество меток чёрствости ПИ равно рейтингу проверки стресса или выше него, бросок делать не нужно.

Проверки стресса выполняются против способности, но если ПИ обладает чертой Защита «Насилие» или Защита «Самосознания», он может вместо этого использовать подходящую личность. По умолчанию, от соответствующего типа стресса защищают следующие способности:

- **Беспомощность:** Статус.
- **Одиночество:** Связь.
- **Самосознание:** Внимание.
- **Сверхъестественное:** Эрудиция.
- **Насилие:** Стойкость.

При успешной проверке, поставьте метку чёрствости на самом левом свободном месте счётчика потрясений вашего ПИ. Это изменит его способности, связанные с данным счётчиком: положительная способность снизится на 5%, а отрицательная увеличится на 5%.

При провале, поставьте новую метку провала на счётчике потрясений. Решайте, что случится с ПИ: **паника**, **паралич** или **истерика**.

При панике ПИ станет убегать со всех ног и не сможет совершать других действий, кроме бегства подальше от того, что вызвало его панику. Если ПИ угодит в тупик он продолжит тщетно искать выход или пробиваться через преграду.

Таблицы примеров уровней проверок стресса даны в главе 2 «Книги первой. Играй», а также в ширме ведущего игры.

Бывает и так, что тревожные события вызывают у ПИ паралич от нерешительности, ужаса или оторопи, как у застывшего в свете фар оленя, который пройдёт, только когда то, что его вызвало, прекратится. Паралич может быть безмолвным или сопровождаться криками и всхлипами.

Истерика — это и есть истерика. ПИ нападает на то, что вызвало стресс, используя все доступные ему средства. При этом он не может пользоваться способностью «Уклонение» или совершать какие-то расчётливые действия вроде множественных атак по одной цели. Он просто стреляет, бьёт или кусает.

При провале проверки стресса ваш ПИ остаётся в панике, параличе или истерике до тех пор, пока его стресс не пройдёт или не пропадёт то, что этот стресс вызвало. Выбрав реакцию своему ПИ, вы не можете её изменить, поэтому выбирайте осторожно.

Пока ваш ПИ находится в одном из подобных состояний, вам не нужно выполнять новые проверки стресса. Вашему персонажу и так слишком хреново, поэтому он не будет реагировать на новые источники стресса.

Глава 2 «Книги первой. Играй» содержит большое количество информации о последствиях неудачных проверок стресса.

МАНИПУЛЯЦИЯ

Манипуляция — это игровой термин, обозначающий ненасильственную попытку изменить взгляды человека или повлиять на его действия. Она может иметь 2 исхода. Первый: человек уступает и делает то, что ему сказали. Второй: человек не слушается и сталкивается с последствиями.

В игре есть удобная шкала потрясений, измеряющая, насколько человек внутренне травмирован, на неё и нацеливается манипуляция. Все броски манипуляции работают следующим образом:

Ваш персонаж сообщает о правдоподобной угрозе, и вы совершаете проверку его подходящей личности, отношения или способности.

При провале проверки цель не верит персонажу. Персонаж может выполнить свою угрозу. Это будет иметь последствия для цели, но это уже совсем другая история.

При успешной проверке цель оказывается перед выбором. Либо она соглашается и не ставит метку себе на шкалу потрясений, либо отказывается и проходит проверку стресса. Рейтинг проверки стресса зависит от результата вашего броска.

- Простой успех — рейтинг проверки 1.
- Значимый или критический успехи — рейтинг проверки 2.
- Добавьте +1 за каждую из ваших используемых страстей.
- Добавьте +1 за каждую из страстей, используемых целью.

Манипуляция подробно описана в главе 3 «Книги первой. Играй», но для приключения «Мария в трёх сущностях» хватит и этого краткого описания.

КОГДА МОЖНО МАНИПУЛИРОВАТЬ

Изменить чьё-то убеждение или привычное поведение непросто. Ваш персонаж должен иметь какой-то рычаг давления, чтобы заставить цель отнестись к его требованию серьёзно. Как сказано ранее, кроме этого, нужно выполнить успешную проверку соответствующей личности или способности вашего ПИ. Ниже описаны виды воздействия на каждый из счётчиков.

Кроме того, вы всегда можете использовать **рейтинг отношений** вашего ПИ вместо выполнения любой проверки манипуляции. Если ПИ знает кого-то так хорошо, что тот стал его Наставником, Гуру или Избранником, ПИ точно знает, как на него можно повлиять.

БЕСПОМОЩНОСТЬ

Для воздействия на Счётчик беспомощности цели надо заставить её поверить, что она может лишиться власти или сил. Для этого используйте способность «Связь» своего ПИ, чтобы цель поняла, что ваш ПИ

ОЧЕРСТВЕНИЕ

Полицейские, следователи и социальные работники знают об очерствении всё. Навидавшись достаточного количество ужасов, они перестают пугаться. Чем больше меток чёрствости на одном из счётчиков ПИ, тем сильнее должен быть новый стресс, способный на него подействовать. Когда на счётчике у ПИ появится девять меток чёрствости, он так очерствеет, что лишь самые ужасные и отвратительные события смогут его шокировать.

Когда у ПИ накопится 25 или больше меток чёрствости, ПИ **выгорает** — лишается широкого спектра эмоциональных переживаний, на которые способны все остальные. Он больше не сможет использовать свои страсти. У него просто не получится испытать их, и потому он не сможет проводить перестановку при бросках, связанных со страстями.

Если ПИ — это выгоревший аватар, он не сможет использовать свою личность аватара, пока не пройдёт терапию. Аватары полагаются на эмпатическую связь с глобальным бессознательным, а выгорание захлопывает для них эту дверь.

открыто и прямо рассказывает ей о реальных последствиях, которые наступят, если цель воспротивится его воле.

Рычагом давления для воздействия на Счётчик беспомощности служит авторитет. Если угроза убедительна и проверка успешна, цель либо соглашается выполнить требование ПИ, либо проверяет «Беспомощность», что обыгрывает её страдания от бессонницы из-за волнения о будущем, над которым она потеряла контроль.

ОДИНОЧЕСТВО

Воздействуя на Счётчик одиночества, ваш ПИ убеждает цель, что если она не послушает его, то он сделает её изгоем. Для этого надо проверить «Статус» вашего ПИ, так как ему нужно выглядеть тем, кто имеет влияние в культурном слое, где цели — комфортно жить, например там, где ценятся подстриженные газоны и есть перед кем хвастаться своим положением.

Рычагом давления для этой формы манипуляции является общность. Если ПИ с целью связаны одной субкультурой и вы выполнили проверку успешно, цели придётся послушать вашего ПИ или столкнуться с возможной потерей репутации.

САМОСОЗНАНИЕ

Воздействие на «Самосознание» цели должно воззвать к её лучшим качествам и убедить её в том, что ваш ПИ знает, какой поступок действительно «правильный». Для этого нужно проверить способность «Эрудиция» вашего ПИ, так как он должен разбираться в том, о чём говорит.

Рычагом давления должно быть понимание вашим ПИ причины, по которой цель поступает неверно или чувствует вину.

Вот что надо использовать при мольбе о пощаде! Если кто-то наставил пистолет в лицо вашему ПИ, можно умолять его прислушаться к своему сердцу и не стрелять. Если получится донести свою мысль и правильно надавить на чувство вины, то цель либо согласится с ПИ, либо попадёт в экзистенциальный кошмар невротического самоанализа.

НАСИЛИЕ

Когда ваш ПИ хочет кого-то запугать, надо выполнить проверку способности «Борьба», чтобы дать понять: ваш ПИ кое-что знает о том как причинять боль.

Рычагом давления будет служить видимость того, что ПИ действительно готов навредить. Это значит, что у него должно быть что-то, чем можно угрожать, либо у него должна быть репутация жестокого человека.

Если вы успешно прошли проверку и ваш ПИ выглядит угрожающе, цель либо смиренно подчиняется ему, либо выполняет проверку «Насилие», задыхаясь и паникуя, в страхе от того, что её сейчас изобьют.

СВЕРХЪЕСТЕСТВЕННОЕ

Влияние на Счётчик сверхъестественного должно убедить цель в том, что на самом деле окружающий мир устроен не так, как она думает, а её представления о реальности неверны. Манипуляция «Сверхъестественное» совершается при помощи способности «Скрытность». Выполните её проверку, чтобы показать, что ваш ПИ действительно владеет ответами на вопросы, которых нет у других.

Однако эту проверку можно выполнить, только если есть рычаг влияния в виде сверхъестественных событий. Обычно для этого используется м'агия. Если проверка выполняется во время необъяснимых событий, цель либо соглашается с ПИ, либо начинает терзаться страхом неизведанного.

БОЙ

«Неизвестные армии» — это игра, в которой бой опасен, жесток и может полностью изменить жизнь любого, кто в нём участвует. Совсем как в реальной жизни! В большинстве случаев сражений лучше избегать. Ваш персонаж может сдаться, попытаться обезоружить противника, позвонить 911 или даже сбежать. Но иногда ПИ сталкиваются с жестокими силами, которым приходится давать отпор. В таких случаях используйте следующие правила.

Обычно во время боя в игре «Неизвестные армии» игроки (их ПИ) и ведущий игры (его ПВ) ходят по очереди, в зависимости от происходящего (кто что делает и кто как на это реагирует). В других играх это называется **Инициативой**. Чтобы понять, кто ходит первым, используйте рейтинги тех личностей, которые лучше подходят для участия в этом бою ПИ. Сначала ходит ПИ с самым высоким рейтингом такой личности, потом тот, у кого рейтинг ниже, и так далее. При равных значениях для выяснения очерёдности хода выполняется проверка способности «Борьба» или встречный бросок. Когда персонаж совершает что-то в свой ход, это называется **действием**.

В «Книге первой. Играй» есть гораздо больше информации о бое и о том, что может повлиять на его исход. Правил из этой книги вполне хватит для приключения «Мария в трёх сущностях».

АТАКУЮЩИЙ

Хотите кому-то навредить? Выполните проверку подходящей личности или Борьбы, чтобы ударить рукой либо ногой. Чтобы стрелять, нужна личность с чертой «Использует огнестрельное оружие». При успешной проверке ПИ наносит **ранения**.

Если при атаке выпал значимый провал, ваш ПИ сделал тактическую ошибку. ВИ может либо наложить штраф –10% на вашу следующую проверку, либо прибавить врагу +10%, если тот пользуется ошибкой вашего ПИ сразу же.

Если при атаке вашего ПИ выпадает критический провал, он облажался. Если он стрелял из пистолета, то произошла осечка, и ему надо потратить действие, чтобы вынуть патрон из патронника. Если ПИ сражался врукопашную, то он получает травму: например, промахивается и вывихивает себе плечо, или попадает кулаком в стену, или спотыкается и растягивает лодыжку. Ваш персонаж получает от ВИ 1 – 5 ранений.

БОНУСЫ И ШТРАФЫ

Если вам всё же приходится делать проверки, чтобы нанести физический урон, значит, всё серьёзно. О шансах вашего ПИ успешно справиться с подобной задачей в критической ситуации говорят числа на его бланке.

К указанным на бланке ПИ числам не прибавляются никакие модификаторы. Однако, если кто-то из ПИ находится в затруднительном (только для него) положении, он получает штраф. Если он привязан к стулу, то получит –20% штрафа. Идёт босиком по неровной поверхности, усыпанной битым стеклом? Штраф –10%. У него завязаны глаза? ВИ может не позволить выполнить проверку. Но если все сражаются в одинаковых условиях (например среди горящих промышленных отходов), штраф не нужен. Считается, что, если все сражаются в облаке слезоточивого газа, это затрудняет действия противника так же сильно, как и действия вашего ПИ.

Бывает, когда всё складывается в вашу пользу. Ваш ПИ стоит на балконе с пожарным топором в руках, а его враги должны лезть вверх, чтобы его достать. За такое можно получить бонус +10%. Если ваш ПИ в идеальном положении, например, стреляет из удобного укрытия по тем, кто бежит по открытой местности без возможности спрятаться, получите +20%.

В широком смысле, штрафы и бонусы — это то, чем не следует злоупотреблять в игре. Они должны являться исключением, а не нормой.

Глава 3 «Книги первой. Играй» содержит подробное объяснение, как действовать в ситуациях, связанных с агрессией и насилием, и как их избегать.

БЕГОТНЯ

Во время боя вашему ПИ, вероятно, понадобится не только избивать, расстреливать и рубить других людей топором, но и перемещаться, хотя бы затем, чтобы его цель оказалась в зоне его досягаемости.

За раунд ПИ может пересечь комнату среднего размера и выполнить ещё 1 действие. Если вы хотите, чтобы он преодолел большее расстояние, скажите, что он бежит, и выполните проверку способности «Стойкость». При любом успешном броске ваш ПИ сможет пробежать длинный коридор или пересечь большую комнату. При простом провале он преодолеет лишь половину этой дистанции. У вас значимый провал? Что ж, ваш ПИ не сможет преодолеть дополнительное расстояние (только то, что смог бы пройти). При критическом провале ПИ падает, и ему придётся потратить действие, чтобы подняться на ноги.

УКЛОНЕНИЕ

Если во время действия ваш ПИ просто уворачивается от ударов, никакие проверки не нужны. Просто скажите об этом, и все атаки по вашему ПИ получат штрафы. Если используемая личность или «Уклонение» вашего ПИ имеет меньший рейтинг, чем атакующая личность или способность врага, то штраф будет –10%. Если рейтинг способности «Уклонение» или личность вашего ПИ равны или выше рейтинга атакующей личности или способности врага, или если ПИ использует при уклонениях личность одержимости, то штраф равен –20%.

УРОН

В игре «Неизвестные армии» за уроном следит ВИ, отмечая каждое ранение. Это нетипично для большинства игр, но это важная часть атмосферы ужаса игры. Когда вы знаете, что ваш ПИ получил 11 ранений, а его **предел ранений** 50, — это неестественно. ВИ никогда не должен описывать ранения в числах, за исключением случаев, когда, например, он говорит, сколько раз вашего ПИ ударили по лицу.

Ваш ПИ может выдержать не больше половины своего предела ранений без каких-либо долгосрочных последствий и ничего не чувствовать, пока не окончится напряжённая схватка; только после он заметит и почувствует синяки, царапины и порезы.

Когда предел ранений вашего ПИ достигнет половины (в большинстве случаев это 25 ранений), то перед сном он будет совершенно без сил и всё его тело будет болеть, а проснётся он с ощущением напряжения, слабости и немощности. У него будет сильная боль в суставах и головная боль.

Когда предел ранений вашего ПИ будет три четверти и больше (для большинства это от 38 ранений), ситуация становится крайне опасной, и ВИ должен дать вам ясно понять, что ваш ПИ сильно изранен. В зависимости от того, что с ним сделали, у него может ухудшиться зрение, он может чувствовать боль при дыхании, появятся кровоточащие раны или переломы. Всё это, естественно, говорит о том, что вашему ПИ нужно оказать неотложную помощь.

При заполнении предела ранений вашего ПИ на 90% (для большинства это 45 ранений) ваш ПИ теряет сознание.

Достигнув предела ранений (50 ран, если в информации о личности вашего ПИ не сказано иначе), ваш ПИ умирает.

РУКИ И НОГИ

Когда в бою удар вашего ПИ рукой или ногой успешен, он наносит урон, равный сумме цифр, выпавших на костях при проверке урона. То есть, если у вас выпало 32, противник вашего ПИ получит 5 ран (3+2).

Когда ваш ПИ наносит безоружные удары руками и ногами в рукопашном бою, вы можете получить только один особый результат. Если при проверке урона у вас выпал критический успех, можно выбрать. Либо вырубить противника на 1–5 раундов, после чего тот не сможет сражаться ещё от 1 до 10 минут, либо убить его.

ОРУЖИЕ БЛИЖНЕГО БОЯ

Любое оружие ближнего боя в руках вашего ПИ усилит урон и последствия ударов. Значение ранений, нанесённых таким оружием, считается так же, как при ударах руками и ногами (сложив цифру, отвечающую за десятки, с цифрой отвечающей, за единицы на брошенных костях), но увеличивается на +3 за каждое из следующих качеств оружия: большое, острое и тяжёлое.

Если оружие достаточно серьёзное, оно даёт дополнительный урон, который рассчитается следующим образом.

При критическом провале ПИ ранит сам себя. При этом он получает 1к10 ранений.

При значимом провале ПИ теряет оружие: его обезоруживает враг или ПИ роняет оружие из рук, действуя неуклюже.

Обычный провал считается промахом. Тем не менее, если оружие острое, оно нанесёт врагу 1 ранение даже в таком случае.

При успехе оружие нанесёт обычный урон. +3 дополнительных ранения за каждое из качеств: острое, тяжёлое или большое.

При значимом успехе оружие наносит урон как огнестрельное, то есть равный результату броска, а не сумме цифр на костях (если выпало 33, враг получит 33 ранения).

Если ПИ стреляет, не имея черты «Использует огнестрельное оружие», то может вести только заградительный огонь. Проверьте способность «Борьба». При успехе врагам придётся выполнить проверку стресса на «Насилие» (3), чтобы добраться до него. Подробнее об этом в главе 3 «Книги первой. Играй».

Что будет с противником в случае критического успеха? Он умрёт.

ОГНЕСТРЕЛЬНОЕ ОРУЖИЕ

При успешной проверке цели наносится урон, равный выпавшему результату. Если выпало 31, цель получает 31 ранение.

При критическом успехе цель получает максимальный урон, возможный при применении этого оружия (см. максимальный урон, ниже).

При критическом провале оружие вашего ПИ заклинивает; чтобы удалить заклинивший патрон и привести оружие в работоспособное состояние, тратится действие.

У огнестрельного оружия есть ограничение по дальности стрельбы, а также **максимальный урон**, который наносит такое оружие независимо от результата броска. Пуля .22 калибра не может нанести такой же урон, как пуля .45 калибра. В этом случае, размер имеет значение.

Дальность стрельбы определяется на словах, а не строгим измерением в метрах. **Ближняя дистанция** — это расстояние, на котором можно различить лицо. **Средняя дистанция** — примерно в городской квартал. Ещё можно попасть по цели, если ясно различимы её руки и ноги. **Дальняя дистанция** — расстояние, на котором цель кажется крохотным пятнышком вдали, если стрелять из чего-то устойчивого, целясь через оптический прицел. Даже из сверхдорогой и сверхточной винтовки .338 Lapua Magnum можно стрелять только на среднюю дистанции, если вести огонь от бедра.

МЕДИЦИНА

Медицинскую помощь могут оказывать те, у кого есть личность, связанная с медициной. Например, доктор медицинских наук 50%, знахарь 70% или санинструктор 20% — все, у кого есть черта связанная с медициной, лечат ранения по правилам ниже.

Если вы любите большие таблицы параметров оружия, читайте главу 3 «Книги первой. Играй».

Если ПИ не хочет пользоваться такими методами лечения потому, что больницы сообщают в полицию о пациентах с огнестрельными ранениями, он может лечить в домашних условиях. В этом случае все проверки выполняются со штрафом -10%.

ЗОЛОТОЙ ЧАС

Лечение ран и других физических или психических недугов описано в главе 3 «Книги первой. Играй».

Золотой час — это первые 60 минут после ранения. Если в это время раненому будет оказана медицинская помощь, хотя бы первая, она очень поможет. Если не будет, раненый потеряет много крови, подхватит инфекцию или станет жертвой падальщиков, что не пойдёт ему на пользу. Вот что произойдёт, если проверить личность с медицинской чертой в первые 60 минут:

Критический провал. Пациент получает ещё 1–5 ранений (половина броска 1к10) и теряет сознание.
Значимый провал. От подобной помощи пациент получает лишь проверку стресса «Насилие» (3).
Провал. Рана заклеена пластырем или перевязана, но это не очень помогает.
Успех. Исцелено число ранений, равное цифре, выпавшей на кости десятков. При проверке выпало 34? Значит, вылечено 3 раны.
Значимый успех. Исцелено число ранений, равное сумме выпавших цифр. Если при проверке выпало 22 — значит, излечено 4 ранения, а если 44 — то 8).
Критический успех. Исцелено 20 ранений!

При такой проверке считается, что пациент в относительной безопасности и неподвижен, а у вашего ПИ есть доступ к средствам первой помощи. Если лечение проводится на палубе качающегося корабля, можно получить штраф -10% при проверке.

ПРЕБЫВАНИЕ В БОЛЬНИЦЕ

Если прошло больше часа, а раненый доставлен в больницу, человек, личность которого связана с медициной, может провести раненому операцию. На каждую травму (например перелом) даётся 1 попытка.

Критический провал. Пациент получает 1к10 ранений и теряет сознание.
Значимый провал. Число ранений неизменно.
Провал. Ранения исцеляются с обычной скоростью (по 1 в сутки).
Успех. Число исцелённых ранений равняется результату броска. Если выпало 49, исцелено 49 ран. При этом последняя рана остаётся неисцелённой. Её вылечит лишь постельный режим, и пациент не будет готов к допросу или умственной работе.
Значимый успех. Равнозначен простому успеху, но вдобавок самочувствие пациента улучшается настолько, что он способен критически мыслить и отвечать на вопросы вскоре после операции.
Критический успех. Исцеляются все ранения, кроме значения 1к10 (или число ранений равно результату проверки, если так, у пациента останется меньше ранений).

После первого лечения в больнице здоровье пациента будет восстанавливаться с обычной скоростью (1 ранение в день).

Если пациент так и не попал в больницу, он будет выздоравливать с обычной

скоростью, но также его самочувствие может становиться хуже в зависимости от обстоятельств (или желания ведущего).

ТЕРАПИЯ

Исцеление разума почти не отличается от исцеления тела, но здесь нужна личность с чертой «Терапевт». Помочь пациенту можно, потратив время и силы, уделяя внимание и осторожно приободряя, пока его психика не восстановится. Если у вашего ПИ нет черты «Терапевт», он сможет лишь растерянно кивать и почёсывать «репу».

ПИ не может использовать черту «Терапевт» на себе.

НЕОТЛОЖНАЯ ПОМОЩЬ

Человеку, испытавшему психическое потрясение, надо оказать помощь как можно скорее, это поможет всесторонне оценить случившееся и отнестись к произошедшему рационально. Потрясённый человек вряд ли сможет рационально оценить полученный его психикой урон, поэтому помощь со стороны ему очень пригодится. Его надо мягко успокоить и выполнить проверку.

Критический провал. Пациенту надо выполнить проверку стресса на «Самосознание» (3).
Значимый провал. Если ваш ПИ состоит с пациентом в каких-то отношениях, они ухудшатся на 5%.
Провал. Никаких изменений или последствий.
Успех. Можете убрать метку провала и заменить её на метку чёрствости, если тот, кому оказана помощь, согласен.
Значимый или критический успех. Можете убрать метку провала или чёрствости с бланка пациента, как если бы он вообще не совершал проверку стресса. Если пациент не хочет помощи, то ничего не происходит.

АВАТАРЫ

Аватар — это тот, кто идёт по пути одного из архетипов Незримого пантеона. Всё, что делает аватар, должно соответствовать его архетипу, иначе он потеряет свою силу и связь со своим архетипом. Чем дальше аватар пройдёт по пути своего архетипа, тем выше станет рейтинг его личности «Аватара», что, в свою очередь, усилит канал м'агии, которую он использует для изменения мира. Аватары так и называют свою м'агию — **каналом**.

В приключении «Мария в трёх сущностях» есть два персонажа-аватара, доступные игрокам. Ниже даны их архетипы.

Каждый архетип включает важные атрибуты аватара, следующего этому архетипу, табу, которые тот не должен нарушать, и м'агические силы, которые он получает, в зависимости от рейтинга. Проводник и Воин — это имена как архетипов, так и аватаров, которые следуют им.

Множество других архетипов можно найти в «Книге первой. Играй», «Книге четвёртой. Разоблачай» и «Книге пятой. Ищи».

ПРОВОДНИК

АТРИБУТЫ

В жизни каждого из нас бывали моменты, когда он не знал, что делать дальше. Несчастный случай мог пошатнуть нашу веру, или неудачное расставание могло привести нас на берег Темзы в раздумьях о самоубийстве. Тут-то и появлялся Проводник. В лице водителя такси или мудрого учителя из детства, показывающий путь по которому стоит пойти. Проводник мог сделать что-то совсем простое, например подсказать нужный адрес, но мог и дать совет, менявший всю нашу жизнь.

Проводник знает о пути. Но его роль не в том, чтобы пройти этот путь, а в том, чтобы показывать дорогу другим. Хороший Проводник — это помощник, а плохой Проводник — подстрекатель (не всякий Проводники направляет нас на путь, который мы хотим пройти или который нам нужен.

И проповедники, и лидеры культов могут быть Проводниками. Первый вселяет надежду, а второй страхом насаждает послушание. Оба воплощают идею, которую и сами могут не до конца понимать. Проводник — это сосуд, с помощью которого другие узнают, каким путём им двигаться дальше. Картографы составляют карты, указывающие маршруты. В каком-то роде этим занимается и ведущий телепередачи о путешествиях. Даже консьерж из уютного отеля в Нью-Йорке вполне может оказаться аватаром Проводника.

Мы встречаем их на углу улиц — незнакомцев, указывающих дорогу на собеседование, которое мы иначе бы пропустили. Мы видим их по телевизору — проповедующих на целую страну, предлагая спасение через СМИ. Масштаб не имеет значения. Важно то, что Проводники направляют людей по

Читайте главу 5 «Книги первой. Играй» для полного описания и каналов архетипа «Проводник».

какому-то пути. Поиск какого-то нужного человека часто становятся для них делом всей жизни. Каждый аватар Проводника должен оказаться в определённом месте в определённое время, будь то краткий миг или целое десятилетие, чтобы дождаться там того самого потерявшегося человека, которому нужна помощь.

ТАБУ

Проводник никогда не проходит путь, по которому помогает идти другим. Таксист не выходит на остановке. Проповедник не живёт так, как бедняки, которых он наставляет. Тренер по реслингу не участвует в соревнованиях сам.

Потому Проводник никогда не станет тем, о ком так много знает. Он всегда помогает путешествовать, но сам никогда не прибывает в конечную точку маршрута. Он не способен сделать то, чему учит. Это важный принцип. Как только Проводник сам ступит на путь, он разорвёт связь с архетипом. Проводник лишь показывает дорогу, но сам но не на этом пути.

КАНАЛЫ

Винс Киркланд — ПИ с личностью Проводник 55%. Это даёт ему следующие силы:

Естественное направление. Где бы ни был Проводник душой или телом, он может направить кого-то в правильном направлении.

Этот канал срабатывает, только если его активирует кто-то другой, спросив совета, наставления или инструкций. Результаты могут быть такие.

При критическом провале или значимом провале Проводник даёт довольно здравый на первый взгляд, совет, который, однако, заводит искателя в беду. Постарайтесь, чтобы это было ироничное, двусмысленное наставление, которое следует букве, но сильно искажает дух.

При провале никакого совета не будет.

При успехе Проводник даст полезные, хотя и несколько расплывчатые указания.

При значимом или критическом успехе Проводник почувствует, не только куда идти, но и какие трудности или препятствия могут встретиться на этом пути.

Советчик. Раз в день Проводник может дать дельный совет любому и на любую тему, если управляющий им игрок успешно выполнит проверку личности аватара. Проводник должен точно сказать персонажу, что делать, или, если тот знает, чего хочет, — как этого добиться. Если персонаж следует совету Проводника, управляющий им игрок может сделать перестановку при следующем броске.

Проводник обладает особой связью с теми, кто считает его Наставником или Гуру и кого он выбрал своим протеже. Раз в день Проводник может пробормотать нечто загадочное, после чего управляющий им игрок бросает кости и дарует результат тому, с кем его Проводник в отношениях. Это **бросок предчувствия**. Только тот, кому он дарован, может использовать его как свой собственный в следующей проверке и решать, когда его лучше применить.

Каждый, кому дарован результат, может использовать его только раз в день. Если 8 человек спросят совета Проводника, он может сделать восемь бросков, но не более одного броска на человека в течение дня.

ВОИН

Полный список каналов и другую информацию об архетипе Воина можно найти в главе 5 «Книги первой. Играй».

АТРИБУТЫ

Люди по своей природе склонны ненавидеть и бояться чужаков. Может, это генетическое: атавизм от обезьян, прогонявших запаршививших родичей из страха, что те заразят всю стаю. Или что-то психологическое: неотъемлемая обратная сторона связи с обществом и семьёй. А может, мы просто грешники, живущие в падшем мире.

Что бы там ни было, Воин — это тот, кто живёт ради уничтожения всяких проблем, политических курсов или людей, в которых он видит угрозу для общества. Он воплощение бескомпромиссного истребления. И хотя Воин может умереть за своё дело, он намного сильнее желает за него убивать.

По мере того как война становилась всё более сложной и изощрённой, другие архетипы вторгались на территорию Воина, своей порции убийств хватило и на Неизвестного Солдата, и на Бескровного Генерала. Отличие Воина от более новых военных архетипов — идейная чистота. Хотя, конечно, убийство людей по идейным соображениям так же ново и современно, как вчерашние новости.

Тёмную сторону архетипа Воина легко заметить — посмотрите на фотографию ухмыляющихся солдат Третьего рейха, стоящих над коленопреклонённым раввином. Изучите старые фотографии с линчеваний ку-клукс-клана. Съездите в Сирию, наконец.

Но в то же время в эпоху, погрязшую в цинизме и компромиссах, именно Воин чертит линию на песке и говорит: «Ни шагу дальше». Когда оспа была лишь случайной болезнью, а не биологическим оружием, с ней боролись Воины-врачи. Их духовные потомки сегодня борются со СПИДом. Война с бедностью не так привлекает этих аватаров, как Война с наркотиками, но они есть и там. Они также участвуют в Войне с терроризмом... с обеих сторон.

ТАБУ

Каждый аватар Воина должен выбрать, против чего он бьётся. Определённый народ, или пол, или, что более интригует, социальная болезнь, или вредоносная философия. Компромисс с врагом — табу для Воина. Взять, к примеру, агента управления по борьбе с наркотиками, являющийся Воином, воюющим против наркотиков. Если у его сына в машине найдут хоть одно семя конопли, даже если этому есть оправдание, Воин всё равно должен настаивать на том, чтобы автомобиль конфисковали, а мальчика обвинили в хранении марихуаны.

Нетерпимость — это нетерпимость. Точно так же аватар, объявивший войну неграмотности, нарушит табу, если оставит попытки научить неграмотного взрослого читать, даже если у этого взрослого нет желания учиться и он активно и агрессивно сопротивляется.

КАНАЛЫ

Джада Паркер — ПИ с личностью Воин 60%. Это даёт ей следующие силы.

Непоколебимость. Воину не нужно проходить проверку стресса, пока он напрямик идёт к своей цели. Воин ДАИШ не делает никаких проверок стресса на Насилие, когда сражается с американцами (или убивает их). Воин, борющийся с бедностью, может также игнорировать проверку на «Беспомощность», с которой столкнутся менее преданные своему делу благодетели.

Это не значит, что Воин автоматически получает загрубевшую метку. Счётчик вообще не меняется.

Вдохновение. Страсть и свирепость Воина вдохновляют других. Любой, кто сражается на стороне Воина за его правое дело, получает бонус +10% к соответствующей способности или личности. Имейте в виду, что сам Воин этого бонуса не получает.

АДЕПТЫ

Практики м'агии, следующие определённым традициям, называются адептами. Они должны принимать парадокс своих традиций, чтобы создавать **малые** и **значимые заряды**, которые можно использовать для сотворения **малых** и **значимых заклинаний**.

В приключении «Мария в трёх сущностях» участвуют два персонажа-адепта. Каждый из них с самого начала игры знает все данные здесь заклинания своей традиции. В «Книге первой. Играй» есть и другие заклинания этих традиций — сюда включено по пять заклинаний, которые, по нашему мнению, лучше подходят для данного приключения. Каждый ПИ с начала игры имеет восемь **малых зарядов**, которые может потратить на своё усмотрение. Чтобы ПИ сотворил заклинание, надо выполнить проверку личности адепта. При успехе заклинание срабатывает и заряды расходуются. При провале заклинание не срабатывает и заряды не расходуются. В описании каждого заклинания сказано, что происходит, если оно срабатывает, а иногда и то, что происходит, если оно не срабатывает.

Адепт может получать заряды, выполняя действия по правилам получения зарядов.

Адепты также могут получать доступ к великим зарядам и использовать великие заклинания, но для краткости мы не стали добавлять их в приключение «Мария в трёх сущностях».

КИНОМАНТИЯ

или АВТОРСКОЕ ВИДЕНИЕ, КЛИШИРОВАНИЕ, СТЕРЕОТИПИРОВАНИЕ

Поскольку многие писатели ленивы, а многие кинозрители, похоже, не слишком требовательны, во множестве фильмов есть одни и те же условности, клише и сюжетные ходы. Такие стереотипы вгрызаются в коллективный разум человечества, как наезженная колея, по которой постоянно ездит одна и та же машина.

Все знают, что амнезию можно вылечить, ударившись головой, так ведь? Нет, не так! Удар только больше навредит мозгу. Но этот дешёвый приём использовался

Полный список заклинаний и информацию о великих зарядах школы Киномантия можно найти в главе 6 «Книги первой. Играй»..

в таком количестве фильмов, что стал частью нашего коллективного знания. И, что важнее, люди верят в это лекарство от амнезии. Верь в это всего несколько человек, это была бы ерунда. Но так много людей видело это клише так много раз, что иллюзия стала реальнее, чем истина.

Тут-то в дело вступают киноманты. Они видят эту колею в земле и могут заставить других поверить, что её проделал Nissan Sentra 1998 года, который никак не заводился, пока к нему подбирался монстр. М'агия киномантов — делать клише из фильмов реальными. Ведь все про них и так уже знают. М'агия просто подталкивает их проявиться в нашем мире.

Главный парадокс Киномантии в том, что в кинофальшь верится больше, чем в реальность. Думая о новорождённом, вы скорее представите себе розового, крупного малыша нескольких недель от роду, а не крошечный желтушный комочек, которым на самом деле является новорождённый.

Киномантов часто называют клишистами или стереотипщиками. Сами они предпочитают зваться авторами или режиссёрами, но другие назовут их так, только если их как следует припугнуть.

ПАРАМЕТРЫ

Получение малого заряда. Большая часть силы киноманта в том, что человечество помнит клише. Когда клишист заставляет кого-то вспомнить и описать затёртое киноклише, он получает малый заряд. Простой мысли о клише недостаточно — его должны описать устно или письменно. Неделю после этого для пополнения зарядов нельзя снова использовать ни это клише, ни вспомнившего его человека. Обычно цитируется известная фраза — обязательно дословно, с выражением. При этом нельзя просто повторить её за киномантом.

Получение значимого заряда. Сцены и сюжеты не единственные существующие клише, которые используют в Голливуде. Часто целые персонажи являются ходячими клише, а их роль в фильме становится понятна, как только они появляются на экране. Киноманту может создать значительный заряд, играя роль одного из подобных шаблонных персонажей в течение пяти часов. Это не обязательно должен быть какой-то конкретный персонаж из фильма, просто определённый типаж. В список таких клишированных героев входят Суровый детектив, Дерзкая красавица-менеджер, Тупой качок и многие другие. Из образа выходить нельзя, иначе киноманту придётся начинать сначала.

Табу. Так как киноманты зависят от проявления избитых сюжетных ходов в реальной жизни, оказавшись в завязке клише, они должны его закончить. Например, если киноманту участвует в автомобильной погоне и видит лоток с фруктами, он обязан в него врезаться или потеряет всю свою силу. Киноманты обычно вежливы, но сдержанны, чтобы не попасть в ужасное клише милого знакомства, поскольку поведение героя романтической комедии в реальности может быть юридически наказуемым.

МАЛЫЕ ФОРМУЛЫ ЗАКЛИНАНИЙ КИНОМАНТИИ

ЭТО ЧТО, ХЛОРОФОРМ?

Цена. 2 малых заряда.

Эффект. Настоящий хлороформ не вырубает в считанные секунды. При контакте с воздухом это вещество начинает распадаться, а прежде чем подействует, может пройти несколько минут, и к тому же есть вероятность, что оно вызовет инфаркт. Но в кино всё устроено иначе, а значит, иначе всё устроено и для киноманта. Для этого заклинания даже не нужен сам хлороформ. Ваш ПИ просто берёт белый платок и незаметно подходит к цели сзади. Затем он зажимает жертве рот платком, произносит заклинание, и та погружается в глубокий сон примерно на 5 минут. Всё, что может разбудить человека от обычного сна, разрушает чары.

ОДЕЖДА КАК В КИНО

Цена. 1 малый заряд.

Эффект. В Голливудских картинах часто воспроизводят униформу полицейских, военных, одежду врачей и прочих профессиональных работников немного неправильно. Не все врачи носят белые халаты, а солдаты обычно не носят перчатки без пальцев и камуфляж разного цвета. Но, похоже, никто в фильме этого не замечает, так почему же должен заметить кто-то другой? Если киноманту облачается в форму профессионального работника: полицейского, солдата, доктора и так далее, то неважно, как глупо он выглядит, — представителям этой профессии он будет казаться настоящим. Киноманту может надеть полицейский костюм с пластиковым значком и неправильными нашивками, и его всё равно примут за своего в участке: «Этот? Наверное, новенький. Уверен, что с ним всё в порядке». Помните, что быть принятым за своего не значит иметь одинаковые со всеми полномочия. Но до тех пор, пока киноманту не даёт повода себя заподозрить, он может спокойно играть свою роль.

Также киномант должен использовать жаргон и клишированные фразы, связанные с этой профессией. («Проходите, здесь не на что смотреть! Да, у меня есть ордер. Вы имеете право хранить молчание...»)

Эффект длится 30 минут и за дополнительные заряды может быть продлён на периоды по 30 минут, вплоть до 3 часов.

Также имейте в виду, что заклинание работает только на людей имитируемой профессии. Гражданские заметят, что один из предполагаемых военных имеет 20 килограммов лишнего веса и носит страйкбольный автомат вместо настоящего.

ЧТО МОЖЕТ ПОЙТИ НЕ ТАК

Цена. 1–7 малых зарядов.

Эффект. Что происходит, когда персонаж фильма говорит: «Всё будет хорошо!» или «Что может пойти не так?» Конечно, на него нападают, его ранят, арестовывают, избивают или он теряется.

Когда кто-то другой говорит что-нибудь вроде: «X не произойдёт», а заклинание активно, чем бы ни было «X», — оно происходит. Стоимость заклинания зависит от многих причин. В основном чем серьёзнее событие, тем выше цена. Например:

- 1 заряд: «У нас не кончится бензин».
- 2 заряда: «Да с чего бы мне встретить в этом стрип-клубе свою бывшую». Это заклинание не может быть использовано для влияния на чью-либо свободу воли.
- 3 заряда: «Нет, меня точно не арестуют».
- 4 заряда: «Да не волнуйтесь вы, в меня не попадут».
- 5 зарядов: «Вряд ли мы застрянем в этой хижине из-за ужасной метели».

Смутные предположения вроде «Ничего плохого не случится» или «Всё будет хорошо!» наносят случайную травму в 1к10 ранений за заряд, вплоть до 5 зарядов. Результаты бросков за каждый заряд складываются, как в случае с уроном в рукопашной.

Киномант не может сотворить такое заклинание в ответ на собственную фразу. Если заклинание творится в ответ на специально сказанную фразу, то тратится ещё 2 дополнительных заряда, так как м'агии сложнее настроиться на фальшивую «интуицию», чем на настоящую.

Данное заклинание создаёт совпадения! Оно не подействует на фразу вроде «Она никогда меня не полюбит». Заклинание меняет обстоятельства и предметы, но не чувства и мысли людей.

Удлиняя продолжительность этого заклинания, нельзя значительно ухудшить его результат или сделать его смертельным; не выйдет потратить 5 малых зарядов, чтобы убить кого-то или вызвать ураган. Любое продолжительное событие вроде ужасной метели длится не дольше часа.

ЗНАЧИМЫЕ ФОРМУЛЫ ЗАКЛИНАНИЙ КИНОМАНТИИ

НЕ ВРЕМЯ УМИРАТЬ

Цена. 1 значимый заряд.

Эффект. Даже если героя фильма выбросят из окна, порежут ножом, вытолкнут из движущегося автомобиля или на него нападёт тигр, он может встать, отряхнуться и продолжить действовать. Подобно героям, не замечающим травм, которые выведут из строя обычного человека, киномант может применить данное заклинание, чтобы игнорировать последствия любой несмертельной травмы. Он будет получать ранения, но никаких проверок на «Насилие» делать не будет, а ранения не будут влиять на его способности или совершаемые им действия: киномант может ходить со сломанной ногой, не истечь кровью, получить неглубокую рану вместо глубокой и тому подобное. Но смертельную травму он не переживёт — погулять с собственной отрубленной головой не выйдет.

Чтобы активировать это заклинание, киномант должен сказать плохую шутку или каламбур, связанный с травмой или сценой происшествия. Если его вытолкнут из машины, он может сказать нечто вроде: «Я сказал что-то не то?», или «Ну всё, приехали». Достаточно просто пошутить. Шутка не должна быть смешной.

ОН У МЕНЯ ЗА СПИНОЙ?

Цена. 3 значимых заряда.

Эффект. Из названия уже понятно, что делает это заклинание. Осознаёте силу Киномантии? Если киномант хочет кого-то найти, он поворачивается спиной к дверному проёму, дороге, залу или чему-то подобному и начинает «поливать цель грязью». Говорить не просто что-то неуважительное, а откровенно грубое. Такое, что заставило бы любого покраснеть от стыда, если бы его застали говорящим такое. Потратив заряд при каждом оскорблении, киномант произносит волшебные слова («Он у меня за спиной?»), и вселенная сразу делает так, чтобы цель оказалась позади него. Это не телепортация. Просто события изменились так, чтобы нужный человек всё это время был неподалёку и естественным образом оказался за спиной киноманта.

Будьте осторожны с последствиями, которые может вызвать появление цели. Если используете это заклинание, чтобы

вызвать президента Соединённых Штатов Америки, готовьтесь поздороваться с вежливыми и хорошо вооружёнными агентами Секретной службы. Освобождение кого-то из тюрьмы таким образом также может иметь неприятные последствия.

ФУЛМИНАТУРГИЯ

или ОРУЖЕНОСЕЦ, БАНДЮГА И ДВОЕЧНИКИ

Всё, что вы хотели бы узнать о Фулминатургии, включая дополнительные заклинания и информацию о великих зарядах, находится в главе 6 «Книги первой. Играй».

Несмотря на название, эта школа не связана с насилием. Острый взгляд мага-оруженосца видит не людские склоки, а разницу между кристально чистым индивидуумом и аморфной человеческой массой. В эпоху покорения Дикого Запада можно было отправиться в глушь с ружьём и либо покорить её, либо погибнуть вдали от цивилизации. Сейчас подобного выбора почти нет, но оружие в городах ещё является тем, что позволяет человеку сопротивляться давлению тех, кто превосходит его числом... или грубой силе... или угрозе жизни.

Фулминатурги известны друг другу и своим друзьям под именем «оруженосцы». Те, кто менее благожелателен к их школе, называет их бандюгами или двоечниками, что, по-видимому, является отсылкой ко второй поправке к Конституции США.

Фулминатурги часто имеют несколько единиц оружия, а иногда целые арсеналы, но у них всегда есть одно «родное», по какой-то значимой причине, оружие. Оно зовётся **тотемным оружием** и играет решающую роль в получении зарядов и табу. Фулминатург должен иметь при себе своё тотемное оружие, чтобы сотворить заклинание, хотя доставать его и размахивать им необязательно. Если пистолет у него в сумке, его можно не доставать.

ПАРАМЕТРЫ

Получение малого заряда. Открыто нося своё тотемное оружие в общественных местах, фулминатург получает малый заряд. Это позволяет накапливать по 1 малому заряду в два часа. Для накопления заряда оружие должно быть на виду. Для этого его нельзя носить в сумке. Дом фулминатурга тоже считается общественным местом, если с улицы видно, что происходит внутри. Если есть вероятность, что кто-нибудь проедет мимо и увидит, как фулминатург ходит по дому с оружием наперевес, этого достаточно.

Получение значимого заряда. Получение значимого заряда также зависит от драгоценного тотемного оружия. Тайное ношение такого оружия 10 часов кряду или больше вне дома создаст значительный заряд. Нестрашно, если оружие кто-нибудь заметит или оно будет кому-то быстро показано — главное, чтобы фулминатург был уверен, что оно спрятано от взглядов других. Естественно, сделать это проще, если ваш тотем — дерринджер, а не снайперская винтовка. Но и ношение разобранной тотемной винтовки в портфеле прекрасно подойдёт. Оружие может быть разобрано на части, если все они присутствуют. Его даже не нужно заряжать.

Табу. Есть 2 основных течения Фулминатургии, и их философские расхождения отражены в их табу. Течение Эллен Калудис, фулминатурга из этой книги, относится к оружию как к средству защиты от злоупотребляющих властью. Она теряет заряды, если её разоружить. Также каждый раз, выходя из дома или машины без огнестрельного оружия при себе, она теряет заряды.

Она потеряет свою силу, и если кто-то другой возьмёт её тотемное оружие.

МАЛЫЕ ФОРМУЛЫ ЗАКЛИНАНИЙ ФУЛМИНАТУРГИИ

НЕ ТАКОЙ, КАК ВСЕ

Цена. 1 малый заряд.

Эффект. Фулминатург выделяется из толпы. Он отличается от прочих и заслуживает большего внимания, чем окружающие. Словом, он выглядит важным или хотя бы значительным. Конечно, есть время, когда лишнее внимание совсем не требуется, но если надо его привлечь то это заклинание придаст значимости. В подходящей ситуации оно даёт от +10 до +20% к соответствующему броску.

АВТОРИТЕТНЫЙ ЧЕЛОВЕК

Цена. 1 малый заряд.

Эффект. Фулминатург — это не какая-то мелкая сошка, а внушительная фигура, чьи слова имеют вес и с чьим мнением надо считаться. Если кто-то попробует посмеяться над оруженосцем, унизить или проигнорировать его при активном заклинании «Авторитетный человек», ему придётся пройти проверку стресса на «Беспомощность» (4), поскольку обидчик тут же осознает серьёзность своих глупых действий.

Заклинание «Авторитетный человек» длится количество минут, равное результату броска.

ТВЁРДАЯ РУКА И СПОКОЙСТВИЕ

Цена. 2 малых заряда.

Эффект. Оруженосец может сотворить это заклинание инстинктивно, отреагировав на провал проверки стресса. Его рука тянется к тотемному оружию, из-за чего паника исчезает и возвращается ясность мыслей. При этом оруженосец получает метку провала, но ему не нужно выбирать между паникой, параличом или истерикой.

ЗНАЧИМЫЕ ФОРМУЛЫ ЗАКЛИНАНИЙ ФУЛЬМИНАТУРГИИ

ЭКЗОРЦИЗМ .45 КАЛИБРА

Цена. 1 значимый заряд.

Эффект. Фульминатург может стрелять обычными пулями в демонов, бестелесных духов и других сверхъестественных созданий количество минут, равное результату броска из любого огнестрельное оружия, не только из своего тотемного. При стрельбе надо сделать успешный бросок, чтобы пуля нанесла такой же урон, как живому существу. Это заклинание влияет только на самого заклинателя и не даёт ему способность видеть невидимых духов.

ОРУЖИЕ — ЭТО Я

Цена. Все оставшиеся заряды (минимум 1 значительный заряд).

Эффект: Для сотворения заклинание, оруженосец должен направить огнестрельное оружие на свою цель и сказать что-то вроде «Оружие — это я» или просто «Бах».

Оружие не стреляет: нет ни звука, ни вспышки выстрела, боеприпасы не расходуются, но цель слышит выстрел и видит дым и пламя, исходящие от оружия, чувствует попадание, реальную боль, как рвётся плоть и брызгает кровь. Для остальных — это просто галлюцинация.

Заклинание игнорирует броню и лёгкое укрытие, не оставляет следов криминалистам и заставляет цель пройти проверку на «Беспомощность» или «Самосознание», если врачи будут говорить, что всё нормально и всё это только привиделось (в это время цель продолжит видеть кровоточащую рану). «Уклонение» не защитит от этого заклинания. У него нет максимального урона.

Цель может оказать себе первую по-мощь, но больше никто не может вылечить эту рану, руководствуясь наукой. М'агическое исцеление может помочь.

РИТУАЛЫ

Ритуалы — это рецепты из мира м'агии. Их может использовать любой, у кого есть черта «Сотворение ритуалов». У всех адептов и аватаров есть такая черта, поэтому все четверо готовых персонажей могут использовать ритуалы.

С ритуалами есть несколько проблем. Никто не умеет создавать новые ритуалы, и никто не знает, откуда взялись старые. Большинство ритуалов было утрачено.

Многие ритуалы больше не срабатывают либо из-за ошибок в переводах, либо из-за того, что у людей не получается их понять. Бывают и такие ритуалы, которые не работают так, как в них сказано.

Большинству ритуалов людей научили демоны, которые всегда лгут.

КАК ПРОВОДИТЬ МАЛЫЕ РИТУАЛЫ

Ритуал из приключения «Мария в трёх сущностях» позволяет персонажам игроков призвать пару созданий, называемых представителями власти. Мария, как только она снова станет целой, сможет научить персонажей игроков этому ритуалу. Возможно, игроки захотят его провести. Вот как он работает.

Аватары могут выполнить проверку своей личности аватара, если она выше, чем их способность «Скрытность», поскольку аватары изначально обладают чертой «Сотворение ритуалов».

У адептов тоже есть изначальная черта «Сотворение ритуалов», поэтому они могут потратить заряды, совершить проверку личности адепта и даже сделать перестановку результата, если по какой-то странной причине новый вариант будет для них лучше.

Есть также ритуал призыва демона по имени Щёголь, но в этом приключении его никто не проводит.

Если хотите узнать больше о ритуалах и о том, как их использовать, читайте главу 6 «Книги первой. Играй».

ГРУППА

ПИ, действующие вместе, называются **группой**. В этом игровом сценарии каждый ПИ знаком по крайней мере с ещё одним ПИ, а все вместе они образовывают группу. Представленные ниже предыстории и советы по игре можно скопировать или распечатать вместе с бланками персонажей, находящимися в конце книги. Дополнительную информацию об отношениях персонажей можно найти. на стр. 4–6.

ЭЛЛЕН КАЛУДИС

Эллен было 19 лет, когда она записалась в ВМС США, с радостью оставив позади свою скучную семью и работу в торговом центре Палм-Бич-Гарденс. Она обучилась на санинструктора и воевала в Персидском заливе, где потеряла правую ногу ниже колена, подорвавшись на мине в Кувейте. Она стала искать утешение в выпивке, что вскоре привело её к алкоголизму и затем к двенадцати (по большей части успешным) шагам по борьбе с ним. Она (почти всегда) трезва в течение уже целого года, и у неё хорошие отношения с её спонсором (Андре Д.) из общества анонимных алкоголиков.

Однако алкоголизм серьёзно навредил ей. После войны она работала фельдшером скорой помощи, пока однажды, несколько месяцев назад, будучи пьяной, не совершила очередную ошибку, из-за которой чуть не погиб человек. Теперь ни одна больница или частная скорая не наймёт её, у неё скоро закончится пособие по безработице, и она понятия не имеет, как быть дальше.

Ещё когда она работала на скорой, её вызывали в бар, где два аватара Воина устроили грандиозную драку. Там-то она и увидела м'агию, что привело её к аккультизму. Там же она познакомилась с детективами Джефферсон и Джадой Паркер (которая участвовала в драке). Когда Эллен рассказала об этом своему спонсору Андре, тот признался, что он фулминатург. Сейчас он обучает Эллен этой школе м'агии.

Эллен понимает, что стоит на распутье, но не знает, куда идти. Она в восторге от фулминатургии и подумывает о том, чтобы устроиться охранником в торговый центр. Её желание выпить усиливается.

Советы по игре. Эллен часто (хотя и не всегда) кажется негативно мыслящей и пессимистичной. Это потому, что она отказалась от алкоголя, не меняя своего взгляда на мир или поведения. Однако она может быть удивительно жизнерадостной в самые, казалось бы, случайные моменты. Она из тех людей, которые путают бестактность с честностью, а ей нравится быть честной. Когда дело доходит до огнестрельного оружия, она убеждённая сторонница второй поправки, искренне верящая, что вооружённое общество — это безопасное общество.

ДЖАДА ПАРКЕР

Джада выросла в единственной афроамериканской семье, жившей в маленьком городке в штате Оклахома. Из-за плохих оценок она не смогла поступить в колледж и работала то тут, то там в Оклахома-Сити, пока не устроилась на работу в «Пест-энд-Криттер Дефенс», небольшую франчайзинговую сеть по борьбе с вредителями. Здесь Джада наконец обрела смысл жизни. Она не только очень хорошо справлялась со своей работой, но и чрезвычайно высоко оценивала свою роль: она не просто убивала насекомых — она была доблестной защитницей людских домов от невидимых опасностей.

Пару раз она переезжала, всегда переселяясь в те места, где компания больше всего нуждалась в её работе. Для Джады работа — это её жизнь. Она с удовольствием отрабатывает десятичасовые смены и любит говорить на тему борьбы с вредителями на каждой вечеринке или свидании. Это привело к тому, что она одинока большую часть своей жизни, но вместо того чтобы сдаться, она удвоила усилия и стала даже слишком дружелюбной и разговорчивой.

Совсем недавно Джада познакомилась с оккультным подпольем, после того, как помогла катароургу (agenту, зацикленному на чистоте) по имени Мэрилин Гиббс, избавив её дом от вредителей. В качестве части оплаты Мэрилин поведала Джаде, что та, скорее всего, является аватаром Воина. С тех пор Джада всерьёз влюбилась в сумасбродность Мэрилин и впервые с тех пор, как стала дезинсектором, снова почувствовала, как внутри неё разгорается пламя понимания своей цели в жизни.

Узнав о том, что она аватар, Джада сразу отправилась по барам в поисках драк. Она наткнулась на другого аватара Воина и затеяла с ней потасовку, чтобы посмотреть, что произойдёт. Появилась детектив Джефферсон и, вероятно, спасла ей жизнь. Теперь эти двое — хорошие подруги, и время от времени Джада созванивается с ней, чтобы попросить совета.

Советы по игре. Джада полна энергии и жизни. Она из тех людей, которые приходят на вечеринку и сразу же начинают разговаривать с присутствующими, захватывая контроль над беседой и в конечном итоге приводя её к теме, в которой разбираются лучше всего. В её случае это борьба с вредителями, но теперь Джада старается на ней не зацикливаться. В конце концов, какие-то социальные навыки у неё всё же есть. Она также старается впечатлить окружающих своим стремлением защитить их от опасности.

ГРЕГ О'НИЛ

Родители Грега были сострадательными, любящими и заботливыми — и они умерли, когда ему было всего два года, погибли, сев пьяными за руль. Грега воспитал дядя Пэт, хотя так говорить — это некоторое преувеличение, ведь по большей части Грега воспитывало телевидение. Дядя кормил его, но был слишком занят футболом и посиделками в местном баре, чтобы уделять достаточно внимания племяннику.

Грег окончил колледж со степенью бакалавра киноведения и быстро устроился кинокритиком в газету. Однако его едкие, а порой и ошибочные заметки не позволили ему надолго задержаться в этой должности. Поэтому Грег создал небольшой собственный бизнес — сайт и YouTube-канал «Зверски Честные Фильмы». Это занятие не принесло ему ни богатства, ни большой известности, и Грег не смог бы платить по счетам, если бы не дополнял свой доход получением «вознаграждения».

Если режиссёр или студия желают получить благоприятный отзыв, им приходится платить Грегу. Он не просит слишком много, но, не получив по крайней мере небольшого подарка или чего-то ещё, он публикует беспощадную разгромную рецензию. Его аудитория увеличивается, когда он публикует такие отзывы, что даёт ему некоторый рычаг давления. Однажды переговоры о таком «вознаграждении» закончились рукоприкладством, и Грег позвонил в 911. Так он познакомился с детективом Рене Джефферсон.

Они много разговаривают, хотя говорит в основном Грег. Время от времени он пишет ей, если думает, что на переговорах могут возникнуть проблемы. Грег думает, что Рене «заглядывает ему в рот», потому что он основал бизнес с нуля. Это не так.

Тревор Хейл — его новый проект. Этот молодой парень начал публиковать такие же резкие обзоры фильмов, как и Грег. Хотя Тревор не отличит развилку от развязки, Грег думает, что у мальчугана есть потенциал. Пацан оказался начинающим киномантом и познакомил Грега с оккультным подпольем и тайнами киномантии.

Советы по игре. В Интернете Грег — та ещё сволочь, но в реальной жизни он очень приличный парень. Обычно он грубит обслуживающему персоналу, продавцам в магазинах и другим людям, которые не могут ответить на его грубость, потому что боятся потерять работу. Но с людьми, которых он считает равными себе (такими, как другие члены группы) или более важными, он оказывается даже чересчур дружелюбен и вежлив.

ВИНС КИРКЛАНД

Винс рос с шестью братьями, мамой, которая никак не могла решить, зависеть ей от алкоголя или метамфетамина, и тремя разными папами, которые в основном не обращали на него внимания. Он довольно быстро научился заменять мать своим братьям, пока мамаша Киркланд пропадала на вечеринках. Эти дни были даже лучше тех, когда она была дома и орала на своих детей, обвиняя их во всех бедах мира.

В старших классах он в основном общался с изгоями, и у него было несколько близких друзей, пока его маму не арестовали за продажу мета в школе. В тот день Винс потерял много друзей. Когда она вышла под залог и вернулась домой, они с Винсом сильно поссорились. Он не мог больше выносить такой жизни и сообщил в службу опеки об эмоциональном насилии и невыполнении родительских обязанностей. После этого братья были разделены и отправлены в разные приёмные семьи. Теперь они все ненавидят Винса и винят его в сложившейся ситуации.

Детектив Джефферсон помогла Винсу и братьям попасть в приличные приёмные семьи, и заменила в его глазах материнскую фигуру. После его ухода из дома они время от времени общались, и Джефферсон, заметив в нём признаки потусторонней силы, познакомила его с оккультным подпольем. Знание того, что он — аватар Проводника, принесло в его жизнь цель, которой ему так не хватало раньше.

Кроме помощи другим, Винс обожает живую музыку, особенно панк старой школы. На этой почве он сдружился с парнем по имени Джош Лукас, который относится к Винсу как к старшему брату (а возможно, испытывает к нему нечто большее). Ещё Винс пересекался пару раз с Эллен Калудис, в которую от части даже влюбился. То, что она немного похожа на его мать, пробуждает в нём странные чувства.

Советы по игре. Винс — своего рода кроткий великан, но внутри него скопилось много боли, которая может вырваться наружу в виде насилия. Он готов защитить каждого, но особенно — молодых ребят (таких, как его друг Джош). Он умеет поддерживать беседу, но, когда речь заходит про музыку, его просто не остановить.

МАРИЯ В ТРЁХ СУЩНОСТЯХ

КРАТКОЕ СОДЕРЖАНИЕ

Помощница «Синей линии» (см. боковую сноску) пропала, и ПИ должны её отыскать. Некий артефакт разделил её на три части, по одной на каждую страсть. Теперь её преследуют сверхъестественные существа, а её тройняшки сеют хаос в местной больнице. Ответственный за случившееся демон собирается убить местного лидера «Синей линии».

ПРЕДЫСТОРИЯ

Мария Менчака ненавидит быть неправой. А ещё она ненавидит бюрократию. Неудивительно, что она с треском уволилась из полиции всего через 4 года работы. Но за это время она повидала кое-что странное и вступила в «Синюю линию».

Вскоре она стала очень полезным Ван Хельсингом (прозвище для друзей «Синей линии», знающих много об оккультизме). Она передавала важную информацию о множестве разных сверхъестественных событий, помогавшую проводить успешные облавы и спасать жизни. «Синяя линия» очень ей дорожит. Если кому-то надо было узнать о каких-то оккультных странностях, Мария всегда могла помочь.

Чего в «Синей линии» не знают (и ужаснулись бы, если узнали) — это то, что Мария получает свою пугающе точную информацию от демона, который зовётся Щёголь. Когда люди из «Синей линии» спрашивают о чём-то, чего Мария не знает, её навязчивое желание всегда быть правой заставляет её призвать Щёголя и просить его поделиться одним из секретов. Вместо того чтобы дать демону завладеть её собственным телом, Мария приводит домой мужчин, с которыми анонимно знакомится в Интернете, и Щёголь завладевает их телами. Щёголь, в свою очередь, пользуется новым костюмом из плоти и крови, чтобы сеять в городе хаос, а затем возвращается в дом к Марии и покидает тело мужчины.

Призыв демонов, даже с благими целями, сомнительное занятие с точки зрения морали, поэтому совесть Марии не даёт ей покоя. Неделю назад она вызвала Щёголя в последний раз, чтобы разорвать с ним договор. Демон убедил её позволить ему остаться в нынешним носителе на несколько недель, чтобы отыскать м'агический артефакт, который защитит Марию, если те, чьими телами он с её помощью завладевал, решат ей отомстить.

В устах демона даже самые ужасные идеи звучат убедительно, и Мария нехотя согласилась. Оказалось, что артефакт называется ожерелье Дель Рубио, и вместо того чтобы защитить её, он расколол её на три версии себя, по одной на каждую из её страстей (страх, гнев и благородство). После разделения Марии Щёголь сбежал, чтобы найти кое-кого, о ком Мария много говорила, — детектива Джефферсон, с которой демон планирует разделаться, чтобы ещё больше навредить Марии.

СИНЯЯ ЛИНИЯ

Полицейские часто сталкиваются с оккультным подпольем, а «Синяя линия» — неофициальная группа её сотрудников без строгой организации, знающая о реальности м'агии. Члены этой группы полагаются друг на друга, а Мария для «Синей линии» — Ван Хельсинг. То есть человек, с которым они связываются для получения объяснений странностям, увиденным при несении службы. Мария помогает им выживать на улицах и рассказывает всё: начиная с того, кто такие аватары, и заканчивая тем, как проще убить демона.

Более подробную информацию о «Синей линии» ищите в «Книге третьей. Открывай».

1. ГДЕ МАРИЯ?

Прежде чем приступить к приключению, попросите игроков прочитать вслух или кратко пересказать те фрагменты биографий их персонажей, которыми они готовы поделиться. Это поможет игрокам разобраться в отношениях между их ПИ. Затем объявите, что все ПИ получили одно и то же сообщение от общей знакомой, детектива Рене Джефферсон: «Ты нужен «Синей линии». Позвони мне как можно скорее».

Рене организует конференц-связь между собой и ПИ, чтобы обсудить следующее:

- Агент «Синей линии» по имени Мария Менчака живёт в родном городе ПИ.
- Она очень важна для «Синей линии», потому что может отыскать любую нужную информацию за несколько дней.
- Теперь она не отвечает на телефонные звонки, чего раньше не случалось.
- На всякий случай надо зайти к ней домой по адресу: 2117, ул. У.Пайн, и ненавязчиво проверить, всё ли в порядке.

Рене подчёркивает эти слова и объясняет, что Мария — не только бывший полицейский, но ещё и тяжёлый в общении человек, если не выказать ей уважения.

Все ПИ знакомы с Рене, потому убедить их пойти нетрудно. Если игроки не придумают нечто необычное, все они прибудут к дому Марии в одно и то же время.

Нужное место — типичный дешёвый дом на тихой улочке. Необычно в нём то, что один из углов дома отсутствует, а рядом стоят машины полиции, скорой и пожарных. Часть стены взорвана, и с улицы хорошо видна тёмная полуразрушенная кухня.

Если ПИ захотят обследовали дом, игрокам придётся выполнить несколько проверок («Связь», «Лживость» или «Статус»), чтобы пройти мимо полиции, либо проверить подходящую личность. Грег — киномант, он может использовать заклинание «Одежда как в кино», а Эллен может сотворить заклинание «Авторитетный человек», чтобы запугать какого-нибудь несчастного полицейского. Упомянуть Рене не повредит, но полицейские у дома понятия не имеют, где она. Звонки на её телефон перенаправляются на голосовую почту.

Если спросить о Марии, то недовольный полицейский ответит, что тройняшек отправили в больницу Св. Маттиса. Поскольку полицейские нашли три версии Марии без сознания, то предположили, что пострадавшие являются сёстрами, и вызвали им скорую для оказания медицинской помощи, так как у них были ожоги 2-й степени и незначительные травмы.

Внутри дома Марии всё выглядит нормально, за исключением двух мест: кухни и подвала.

- Мария разделилась натрое на кухне, там полный бардак. Шкафы из светлого дерева и белый кафельный пол покрыты копотью. Проводка сгорела. При удачной проверке способности «Внимание» ПИ найдут обгоревшие и мокрые клочки подарочной коробочки и кусочки оранжево-синей обёрточной бумаги (в них было упаковано ожерелье Дель Рубио).
- То, что находится в подвале, на первый взгляд похоже на комнату для БДСМ игр: верёвки, цепи, замки и даже большой деревянный Андреевский крест. Именно здесь Мария связывала приходивших к ней мужчин и вызывала Щёголя.

Для ритуала вызова этого демона нужны разноцветные брюки, шесть свечей разных цветов и фотография Боба Хоупа. Всё это есть в подвале.

ПИ из оккультного подполья и понимают, что эти вещи нужны для вызова демона. Успешно проверив способность «Эрудиция» или «Скрытность» (или личности «Agent»/«Аватар»), они узнают:

Успех. Что всё это, скорее всего, использовалось для призыва какого-то конкретного демона.
Значимый успех. То же, что и при успехе, но также поймут, что, скорее всего, сюда приводили нескольких мужчин, чтобы демон завладевал их телами.
Критический успех. То же, что при значимом успехе, но также выяснится, что персонажи что-то слышали о любящем хаос старом демоне, носящем странные штаны и подходящем по всем статьям.

К этому времени у группы будет 2 места, в которые можно отправиться. Если ПИ решат найти Рене, перейдите к главе «Сегодня у неё выходной» на стр. 27. Если решат начать поиски Марии, перейдите к главе «Добро пожаловать в больницу Св. Маттиса», находящейся ниже.

Если игроки не поймут, что их персонажам нужно собрать трёх Марий, то Рене позвонит им, и они услышат выстрелы на заднем фоне (Рене сражается со Щёголем) и отчаянную просьбу Рене найти Марию и привести её в полицейский участок. Затем связь оборвётся.

2. ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В БОЛЬНИЦУ СВ. МАТТИСА

В больнице находятся три версии Марии. Все они выглядят одинаково, за исключением того, что у каждой свои травмы. В их ожерельях только по одному бриллианту, а два других отсутствуют.

Каждая из Марий управляема одной страстью, что создаёт вокруг неё поле влияния, воздействующее на находящихся рядом. Природа страсти «близняшки» определяет эффект, оказываемый на окружающих. Из-за того что все три девушки находятся в одном здании, это вызвало хаос.

Как только Марии начали приходить в себя в разных палатах отделения скорой помощи и последовали своим страстям, люди вокруг них стали злиться, бояться или проявлять благородство. Вот где оказалась каждая из «тройняшек»:

- Мария Страха была явно психически больна, поэтому её отправили в отделение психиатрии на третьем этаже. Она всё ещё там — надеется, что никому не причинит вреда.
- Мария Гнева услышала двух медсестёр, говоривших об удушающей бюрократии больничных администраторов, поэтому пошла к офисам администрации.
- Мария Благородства хотела увидеть, как люди борются и побеждают, поэтому отправилась в отделение интенсивной терапии новорождённых.

О ТРЁХ МАРИЯХ

Мария обладает достаточным количеством оккультных знаний, чтобы примерно понимать, что с ней произошло, так что «тройняшки» не находятся в полном неведении относительно случившегося. Они просто слишком подчинены своим страстям и не могут ясно думать о том, как решить проблему разделения.

Пока их не доставили в отделение скорой помощи, все три Марии были без сознания. Теперь они очнулись.

Если две находящиеся в сознании Марии увидятся, они обе почувствуют сильную тягу друг к другу. Подробности есть ниже, в пункте «Объединение Марии» стр. 28.

ОТДЕЛЕНИЕ СКОРОЙ ПОМОЩИ

В отделении скорой помощи царит хаос. Пара медсестёр ругается с администратором из-за цен на инсулин, врач жестоко выкручивает руку буйному наркоману, а двое пациентов с вывихнутыми лодыжками, хромая, пытаются разыскать кого-то, кто может помочь всем остальным пациентам.

Если приключение развивается быстро, потратьте некоторое время на то, чтобы персонажи игроков пообщались с людьми, затронутыми страхом, гневом и благородством. Если же ПИ провели слишком много времени в доме Марии, не стоит затягивать историю такими встречами.

ПИ могут поговорить с медсестрой или врачом, попавшими под влияние Марии Благородства, которые расскажут, что одна из тройняшек была отправлена в отделение психиатрии, а другие находятся в процедурной номер два. Теперь эта комната, конечно же, пуста, так как две Марии ушли куда-то ещё. Если группа сможет поговорить с относительно спокойным человеком, то он расскажет, что видел женщину, по описанию похожую на Марию.

- Один свидетель говорит, что женщина соответствующей внешности услышала о высоких ценах на инсулин и сказала, что преподаст бумагомаракам-администраторам урок, который те точно не скоро забудут.
- Другой свидетель говорит, что Мария со спокойной улыбкой на лице говорила о силе родителей и отправилась куда-то вверх на лифте.

Оказавшись в отделении скорой помощи, группа без труда разберётся в планировке больницы: администрация находится на этом же этаже, но в другом крыле здания, отделение психиатрии расположено на третьем этаже, а между скорой помощью и администрацией находится родильное отделение. Отделение интенсивной терапии новорождённых находится на четвёртом этаже.

Поскольку Винс является аватаром Проводника, он может сообщить расплывчатую информацию о местонахождении всех трёх Марий. Другими словами, ПИ могут выяснить, в какое именно отделение им нужно попасть, но не знают, какой именно кабинет им нужен.

Не имеет значения, куда сначала направятся члены группы.

Мария Страха, Мария Гнева и Мария Благородства будут на своих местах, до тех пор пока персонажи игроков до них не доберутся. И хотя каждая Мария реагирует на появление другой «тройняшки» по-своему, в остальном приключение развивается так, как описано. Таким образом, игроки могут решить, куда идти, не нарушая планов ВИ.

ПРИБЛИЖАЮТСЯ ВЛАСТНЫЕ ОБРАЗЫ

В каждом месте, где находится одна из Марий (отделение психиатрии, администрация и отделение интенсивной терапии), рано или поздно появятся сверхъестественные создания, называемые властными образами. Их цель — захватить каждую из тройняшек. Их подробное описание и параметры есть на стр. 34.

Что, если ПИ не станут убегать и попробуют сразиться с властными образами? Эти сверхъестественные существа не так уж и сильны, им можно нанести урон любым оружием. Если их убить, они превращаются в тёмный туман и развеиваются, а через 5 минут появляются за ближайшим углом.

Встретив Марию, состоящую из двух частей (см. стр. 28), властные образы резко остановятся, опустив глаза и глядя в пол в неподвижном смущении. Но спустя минуту начинают действовать как обычно, преследуя Марию. Если же властные образы встретят целую Марию, то погрустнеют и уйдут, чтобы исчезнуть за ближайшим поворотом и никогда больше не появиться.

ОТДЕЛЕНИЕ ПСИХИАТРИИ

В больнице Св. Маттиса нет полностью оборудованного отделения психиатрии. Вместо этого для пациентов с явными признаками психических заболеваний используют небольшую секцию на третьем этаже. Сейчас дела в этом месте обстоят не очень хорошо. Влияние Марии Страха распространяется.

Когда ПИ оказываются в этом отделении, они никого не видят. На посту медсестры лежат недоеденные бутерброды и стоит остывший кофе, а это значит, что люди ушли внезапно. Свет здесь сильный и яркий.

Медсёстры и пациенты прячутся в палатах, пытаясь справиться со своими страхами и фобиями. Как и в случае с отделением скорой помощи, можно использовать эту сцену, чтобы снизить скорость выполнения задания. Если события нужно замедлить, пошлите к героям медсестру с такой сильной мизофобией, что она чуть ли не соскребает с себя кожу, чтобы избавиться от микробов.

Записи на стойке регистрации показывают, что неизвестная, Джейн Доу, находится в палате 309. По мере того как ПИ приближаются к этой палате, влияние Марии Страха начинает искажать реальность вокруг. Сердца в груди у всех ПИ начинают бешено колотиться, а чувство тревоги резко усиливается. Какой бы ни была их страсть («Страх»), они начинают видеть связанные с ней галлюцинации. Например, Эллен может увидеть в одной из палат раненого солдата, зовущего на помощь из-за двери, которую Эллен не сможет открыть.

Каждая галлюцинация требует проверки стресса с использованием подходящего счётчика и рейтингом 4 — за исключением Джады, которая может применить свой канал аватара, чтобы избежать проверки

Джейн Доу и Джон Доу - так в США называют и записывают лиц, чьё имя не удалось установить.

стресса. Успех (или достаточное количество меток чёрствости) означает, что галлюцинации резко прекратятся, хотя персонаж продолжит чувствовать себя неуютно. Провал означает, что персонаж полностью теряется в галлюцинации; тогда игрок должен выбрать между паникой, параличом или истерикой. Как долго его ПИ будет в таком состоянии? Если другие персонажи игроков не могут помочь, уберите эффект, как только он перестанет смотреться интересно.

Мария Страха сейчас в палате 309, прячется под кроватью, чтобы никому не навредить. Она знает, что раскололась натрое из-за ожерелья, и догадывается, что её существование пронизано страхом. Помните, что три страсти — это условности данной игры, а не мира. Она чувствует непреодолимое желание слиться с другими своими частями, но очень боится, что это приведёт к насилию, и пытается убедить или вынудить ПИ позволить ей остаться в своей палате.

Как только им удаётся уговорить Марию пойти с ними (или как только игроки решают оставить её в палате), в конце длинного больничного коридора появляются властные образы. Они выглядят как пехотинцы времён Первой мировой войны, но без винтовок. Властные образы протягивают вперёд свои руки, которые невероятно удлиняются. Это вызывает проверку стресса на «Сверхъестественное» (3). Когда руки приближаются, Мария Страха начинает паниковать и пытается убежать.

Если ПИ бросятся бежать вместе с Марией, властные образы будут упрямо преследовать беглецов до тех пор, пока те не убьют их либо не заблокируют где-то (например запрут в комнате). Если убегающим встретится другая Мария, обратитесь к пункту «Объединение Марии» (стр. 28) для более подробной информации о том, как две Марии могут слиться.

МАРИЯ СТРАХА

У этой Марии те же параметры, что и у настоящей, но личность ниже — единственная, которая у неё есть.

Сверхъестественная тройняшка Страха (черта 65%): манипуляция «Насилие», заменяет способность «Уклонение», заменяет способность «Скрытность».

АДМИНИСТРАЦИЯ

Администрация больницы Св. Маттиса находится на первом этаже в соседнем от отделения скорой помощи крыле. Направившись туда, ПИ натыкаются на группу людей, бегущих в противоположном направлении. Затем они слышат, как по системе громкой связи объявляют код «серебряный» для отделения администрации. Эллен знает, что код «серебряный» означает, что на территории больницы находится кто-то опасный.

У входа в отделение администрации перед двойными дверями стоит закруглённый стол. Двери ведут к разделённым перегородками офисным кабинкам и шикарным кабинетам. Подойдя к столу, ПИ увидят лежащую за ним окровавленную и избитую секретаршу. Мария Гнева потеряла самообладание из-за её фразы: «У вас назначена встреча?» — и набросилась на неё, прежде чем войти внутрь.

Двойные двери заперты, но если ПИ успешно пройдут проверку, то поймут, как их отпереть. Оказавшись внутри, группа увидит десять серых офисных кабинок. В дальнем конце зала есть два кабинета без окон. Дверь в один из них закрыта, в другой — распахнута. Прямо перед ними валяются два мёртвых охранника, застреливших друг друга под влиянием Марии Гнева. Рядом лежит только один пистолет.

В одной из серых кабинок прячется Брэнди Фриман, бухгалтер. Она сидит под своим столом, потрясённая зрелищем того, как два охранника убивали друг друга, под хохот Марии Гнева. Винс при помощи черты своей личности «Терапевт» может оказать ей Неотложную психологическую помощь. Однако сразу выяснится: потрясение было единственным, что защищало Брэнди от ауры Марии Гнева.

Реакция Брэнди после терапии зависит от поведения ПИ:

- Если ПИ представятся полицейскими или кем-то вроде того, Брэнди смутится отсутствием на них формы. Встав во весь рост, она гневно потребует от ПИ предъявить подтверждающие документы. Это услышит Мария Гнева и потому заметит приближение ПИ. Затем Брэнди нападёт на того ПИ, который первым нашёл её.
- Если ПИ будут утверждать, что являются гражданскими, пытающимися помочь, Брэнди с осторожностью примет их помощь. Она захочет немедленно уйти, поэтому любые другие предложения заставят её применить манипуляцию «Насилие» к тому ПИ, который

первым её нашёл, и заставить его вывести её в безопасное место. Если манипуляция не сработает, Брэнди нападёт.

Мария находится за закрытой дверью с менеджером по зарплате Артуро Рэйесом. Винс может применить свои силы Проводника и сказать, в каком она кабинете; это же может сообщить Брэнди, если её успокоить: она видела, как в кабинет Артуро вошла Мария Гнева. Артуро напуган до полусмерти: Мария Гнева жестоко его избила за то, что болеутоляющее в больнице стоит 300 долларов. Он постепенно становится злее и злее.

Если Мария Гнева знает о приближении ПИ, то нападёт на первого открывшего дверь. Черта её личности делает рейтинг её способности «Борьба» равным 65%. Если ПИ входят неожиданно, она прекращает бить Артуро и оборачивает к ним свой безумный взгляд, ожидая их действий.

- ПИ хотят скрутить Марию Гнева силой? Пусть попробуют. Она будет защищаться пистолетом, отобранным у охранника. Если Грег захочет использовать заклинание «Это что, хлороформ?», чтобы её вырубить, ему сначала надо оказаться у неё за спиной, а потом сделать так, чтобы кто-то её отвлёк.
- ПИ хотят манипуляцией успокоить Марию? Воздействие на Счётчик насилия Марии Гнева лишь заставит её напасть. А вот другая манипуляция может сработать, если сказанное героями будет достаточно правдоподобным.
- ПИ решат убедить Марию пойти с ними? Этого не случится, так что переходите к манипуляции (выше).

Если другая Мария в этот момент находится с ПИ, игроки могут выполнить перестановку результата любого броска, проведённого, чтобы помочь Марии Гнева соединиться с другой «тройняшкой». Смотрите «Объединение Марии» (стр. 28).

Разобравшись с Марией Гнева, ПИ выходят через двойные двери и сразу слышат полицейские сирены, приближающиеся снаружи. Кто-то позвонил 911. Затем двери, через которые они только что вышли, распахнёт пара городских полицейских.

На самом деле это властные образы, желающие схватить Марию Гнева. Увидев их, та инстинктивно попробует убежать по коридору, ведущему в другую часть больницы. Если она начнёт убегать или по-другому привлечёт внимание властных образов, они ударят руками об пол, и эти руки, змеясь, быстро поползут к ней. Эта ситуация спровоцирует проверку стресса на «Сверхъестественное» (3).

МАРИЯ ГНЕВА

У этой Марии те же параметры, что и у настоящей, но личность ниже — единственная, которая у неё есть.

Сверхъестественная тройняшка Гнева (черта 65%): манипуляция «Насилие», заменяет способность «Преследование», заменяет способность «Борьба».

ОТДЕЛЕНИЕ ИНТЕНСИВНОЙ ТЕРАПИИ НОВОРОЖДЁННЫХ

Чтобы попасть в отделение интенсивной терапии новорождённых (ОИТН), ПИ должны попасть на четвёртый этаж, пройти через пост охраны, затем мимо зоны ожидания и оказаться в широком коридоре. Кроме поста медсестры и комнаты отдыха сотрудников, тут есть множество отдельных палат для пациентов, где стоят кровати и медицинское оборудование — примерно половина из них занята семьями с больными младенцами.

Однако сейчас отделение выглядит опустевшим. В коридоре никого нет, пустует даже пост охраны. Все, кто здесь находился, попали под влияние Марии Благородства и слушают её речь в комнате отдыха для сотрудников, на противоположной стороне ОИТН.

Оказавшись перед дверью этой комнаты, группа ПИ слышит речь, которую произносит Мария Благородства. Открыв дверь, персонажи видят родителей, медсестёр, врачей, охранников и даже больных младенцев, столпившихся вместе и слушающих, как Мария вещает подобно мессии.

Комната переполнена, и даже младенцы с сильными болями молчат. На пластиковом стуле стоит Мария Благородства и рассказывает им о добродетелях альтруизма перед лицом невзгод. Она попеременно хвалит персонал больницы и родителей за то, какие они потрясающие, и рассказывает им истории об отзывчивых людях, которых она встречала в своей жизни.

Когда ПИ открывают дверь, Мария внезапно замолкает и смотрит в их сторону. Все люди в комнате, включая детей и младенцев, поворачивают головы к ним. Затем Мария снова начинает говорить, и они возвращаются к нормальному поведению (ну, почти «нормальному»).

МАРИЯ БЛАГОРОДСТВА

У этой Марии те же параметры, что и у настоящей, но личность ниже — единственная, которая у неё есть.

Сверхъестественная тройняшка Благо- (черта 65%): манипуляция «Самосознание», заменяет способность «Связь», заменяет способность «Внимание».

Что такое проверка бунта? Это способ выяснить, как толпа реагирует на стресс. Дополнительные правила для бунтов приведены в главе 5 «Книги второй. Веди», но всё, что вам нужно для этой сцены, дано в таблице внизу страницы.

Если ПИ дают ей продолжить, она упомянет несчастных мужчин, которых заманивала к себе, чтобы их телами завладел Щёголь. Мария говорит, что эти мужчины намного лучше неё, ведь они не пытались ей мстить. Толпа, похоже, не обращает внимания на слова о похищении тел и интересуется только тем, насколько же замечательны эти люди.

Как группе добраться до Марии Благородства? Сначала им надо разобраться с толпой, которая хочет погреться в благородном сиянии этой Марии.

Если ПИ попробуют прорваться силой, выполните **проверку бунта** и сравните результат с таблицей внизу страницы.

Группа вряд ли сможет пережить одновременное нападение нескольких десятков человек, но, к счастью, Мария имеет власть над толпой и остановит драку, прежде чем ПИ убьют. Если здесь присутствует ещё одна тройняшка, то Мария Благородства остановит драку после первого же успешного удара любой из сторон.

Разговор с Марией Благородства может сработать, но, как и в случае со Страхом и Гневом, она настолько поглощена своей страстью, что просто так не уйдёт. Успешная манипуляция её сразу убедит (особенно если приключение затягивается). Если же время ещё есть, Мария Благородства будет сопротивляться изо всех сил.

Конечно, всё будет по-другому, если группа приведёт другую Марию. В таком случае Мария Благородства задумчиво посмотрит на свою «тройняшку» и медленно подойдёт, чтобы её обнять. Если они соприкоснутся, читайте «Объединение Марии» ниже. После того, как Мария Благородства соединится с одной из своих частей, чары, воздействующие на толпу, рассеются, и все тихо разбредутся по своим комнатам и рабочим местам.

Когда группа ПИ решит покинуть отделение интенсивной терапии, она столкнётся с двумя больничными охранниками, выходящими из-за угла. Это настоящие охранники, посланные в ОИНТ, потому что пост охраны не отвечал на звонки. Они начнут стрелять только в том случае, если группа ПИ нападёт на них, едва завидев. В противном случае они постараются узнать, что происходит в отделении.

Как только ситуация разрешится, из-за поворота появятся два сверхъестественных властных образа. Они выглядят как католические кардиналы: в красных пилеолусах (шапочках), в чёрных сутанах с длинными рукавами, с длинными красными поясами и большими золотыми распятиями. Они пришли только за Марией Благородства и игнорируют всех остальных. Если они используют свои длинные змееподобные руки, это спровоцирует проверку стресса на «Сверхъестественное» (3).

ОБЪЕДИНЕНИЕ МАРИИ

Разделённая натрое Мария может соединиться. Мир старается помочь ей так же, как гравитация помогает предметам падать. Как только две Марии оказываются в одной комнате (или рядом), можно совершать перестановку результатов любых проверок, помогающих им соединиться.

Каждая из Марий чувствует, что должна воссоединиться с другими частями себя. Когда Марии находятся в разных местах, их страсти затмевают эту мысль. Но когда две или больше Марий видят друг друга, они чувствуют необходимость обняться. Как только это происходит, Марии объединяются со вспышкой, полной света и тепла, и со звуковым толчком, как будто взрывается большой фейерверк. Это наносит урон, как удар кулаком, и вызывает у тех, кто рядом, странные мысли о том, чем

Бросок	Результат проверки бунта
1–25	Всё это время толпа не сводит с Марии восхищённых взглядов.
26–50	Трое родителей (один из них держит больного ребёнка) подходят к персонажам игроков и тихо просят их уйти. Если персонажи этого не сделают, родители постараются мягко вывести их из комнаты.
51+	Младенцы плачут, а родители выкрикивают оскорбления в адрес персонажей игроков и требуют, чтобы те ушли немедленно. Минутой позже все они бросаются в атаку.

является человек на самом деле. Это заставляет окружающих выполнить проверку стресса на «Самосознание» (5).

Когда ПИ помогут объединиться двум частям Марии, эти две её страсти перестают влиять на окружающих. У такой Марии параметры обычной Марии.

Объединившись, Мария замирает на несколько секунд, прежде чем разрыдаться. Она злится на Щёголя за то, что он с ней сделал, но она также переполнена чувством вины: за сделанное с мужчинами, тела которых захватывал Щёголь, и за действия своих частей в больнице. Если её успокоить, она упомянет, как Щёголь сказал, что собирается нанести визит её лучшей подруге, детективу Рене Джефферсон.

Это, скорее всего, приведёт персонажей к следующему эпизоду, но что насчёт Марии? Всё зависит от того, как ПИ отнеслись к ней, пока ей было плохо.

- Если они старались ей помочь (например неотложной психологической помощью), Мария возьмёт себя в руки и вместе с ПИ отправится на помощь к Рене.
- Если они осуждали её за её действия (что, говоря по совести, вполне естественная реакция) и попытались сдать её полиции или сделать что-то подобное, Мария примет свою судьбу и даже поблагодарит персонажей игроков.
- Но если они будут реагировать на произошедшее негативно и затем на какое-то время оставят Марию одну, она будет настолько подавлена горем, что захочет покончить с собой. Для чего она попробует стащить пистолет Эллен (или пистолет охранника) и застрелится в одном из помещений больницы.

Если Мария выживет, она может рассказать персонажам игроков о том, кто такие властные образы, и о том, что они тоже хотят избавиться от демонов. Она даже знает ритуал их призыва, которым может поделиться с группой ПИ, если те захотят его узнать.

В главе 3 «Книги первой. Играй» приведены более подробные сведения о терапии, но для этой ситуации хватит и правил на странице 13.

3. СЕГОДНЯ У НЕЁ ВЫХОДНОЙ

Группа ПИ может посетить местное полицейское управление, надеясь встретить Рене там, но дежурный сообщит им, что сегодня у неё выходной. Рене была дома в момент, когда Мария разделилась на три части. К тому времени, как один из персонажей позвонит Рене, чтобы рассказать о случившемся с её подругой, Щёголь уже до неё доберётся.

Если ПИ отправятся к Рене уже после того, как Мария объединится, визит к Рене будет непростым. Возможно, персонажам придётся объяснять, что Мария, на самом деле, была злодеем (или — что она погибла). С другой стороны, если Мария отправится с ними, она может сделать это сама и попросить у Рене прощения.

Рене живёт в 15 минутах езды от дома Марии, хотя и в более богатом районе. У неё двухэтажный дом из настоящего кирпича, с длинной подъездной дорожкой. Лужайка зелёная и аккуратно подстрижена, окна чистые, а седан Рене припаркован на подъездной дорожке, как и всегда. Парадная дверь заперта, а вот задняя, ведущая в кухню, выбита снаружи.

На кухне видны следы борьбы, в стене рядом с дверью есть несколько пулевых отверстий. Весь первый этаж пуст, здесь стоят обычные предметы интерьера, как и в любых других богатых домах. Щёголь и Рена находятся в спальне на втором этаже дома.

Явившись в это место, Щёголь увидел, что Рене варит на кухне кофе. Тогда он ворвался внутрь и напал на неё, используя собственные демонические силы, чтобы одолеть её. Затем он потащил её наверх, сделал из найденной в шкафу одежды импровизированные верёвки и связал Рене, распяв её на кровати. Он собирался пытать её, потому что, по его мнению, полицейские достойны медленной и мучительной смерти, ведь они насаждают тиранию.

Если группа ПИ будет сильно шуметь или ворвётся в спальню не скрываясь, Щёголь выронит кухонный нож и попятится к дальнему окну. Если группа прокрадётся в комнату, успешно выполнив проверки способности «Скрытность» (или черты личности, в случае Грега), проверьте навык «Желание» демона. При успехе демон почувствует людей рядом с открытой дверью спальни.

Параметры Щёголя даны на стр. 32 этой книги.

СТОЛКНОВЕНИЕ СО ЩЁГОЛЕМ

Щёголь заключает сделки с людьми уже почти сотню лет, так что при любом развитии событий он будет пытаться торговаться за свою жизнь.

- Первое, что он спросит, — знают ли ПИ Марию и хотят ли они выяснить, как её спасти.
- Если это не сработает, он обратится к одному из персонажей игроков и предложит ему какую-то ценную тайну. Выберите одного игрока, ПИ которого

Почти все свои действия демоны выполняют, используя «Желание». Смотрите главу 6 «Книги второй. Веди», чтобы узнать больше о демонах.

до сих пор был не слишком активен. Спросите игрока, чего, по его мнению, больше всего хочет знать его ПИ. Ведь Щёголь это прекрасно понимает (демоны разбираются в секретах).
- Он может предложить завладеть телом кого-то, кого ПИ ненавидят, и заставить этого человека сделать то, что захотят ПИ.
- Или он может просто начать угрожать Рене, если поймёт, что ПИ не купились на его предложения.

Узнать больше о ритуалах и о том, как их использовать, можно в главе 6 «Книги первой. Играй».

Всё вышеперечисленное — это то, что Щёголь действительно может, но затем демон станет предлагать всё что угодно, что, как он думает, персонажи хотят услышать, независимо от того, может он это выполнить или нет.

НАЧАЛО ДРАКИ

Некоторые игроки могут предпочесть переговорам кулаки и м'агию. Лучше определить порядок, в котором они и демон будут действовать. Как только любой игрок начнёт драку или использует м'агию, сравните значение навыка «Желание» Щёголя (65%) со способностью или личностью, которую использует ПИ. Если рейтинг навыка «Желание» демона выше, он видит, что на него вот-вот нападут, и атакует первым. В противном случае первым действует персонаж. Другие ПИ могут совершить свои действия после хода Щёголя.

Щёголь применит сверхъестественные силы, чтобы запутать ПИ и навык «Желание» для атаки, если с её помощью можно посеять немного хаоса. Нанести прямой удар? Это скучно, такую атаку Щёголь наносит с обычным шансом в 20%. Толкнуть одного персонажа в другого, чтобы они оба упали? Здесь Щёголь использует 65% шанс своего навыка «Желание».

ПРОВЕДЕНИЕ РИТУАЛА

Если группа знает ритуал призыва властных образов (потому что ПИ узнали его от Марии) и обладает правильными ингредиентами, то может попробовать использовать его. Любой член группы может провести его, поскольку черта «Сотворение ритуалов» есть у их личностей «Аватара» или «Агента».

Это не долгий процесс, но Щёголь тут же поймёт, что происходит, если увидит, как ПИ начинает ритуал. Другим персонажам придётся отвлечь демона. Призванные властные образы попытаются схватить Щёголя и исчезнуть, забрав с собой как его, так и его носителя-человека.

ЧТО ДАЛЬШЕ?

Рене не пострадала (если только ПИ не потратили слишком много времени, ища её в доме). После освобождения она благодарит игроков и сообщает им, что демон использовал ожерелье-артефакт, чтобы разделить Марию на трёх человек. Щёголь не смог удержаться от монолога после того, как связал Рене, так что она знает об ожерелье и трёх Мариях.

Если Мария жива и пришла спасать Рене вместе с ПИ, Рене переведёт дух с облегчением. Если ПИ ещё не посещали больницу, где находится Мария, то должны будут сразу отправиться туда.

4. ВСЁ ХОРОШО, ЧТО (В ОСНОВНОМ) ХОРОШО КОНЧАЕТСЯ

В долгосрочной игре в «Неизвестные армии» используется система задач. Вы можете прочитать о ней в главе 2 «Книги второй. Веди». В главе 4 этой же книги вы также можете узнать о фазе антагониста, которая описывает то, что ВИ делает между играми.

К этому времени группа уже должна была разобраться с тремя Мариями в больнице Св. Маттиса и со Щёголем в доме детектива Джефферсон. Здесь описано, как завершить текущее приключение за одну или две короткие сцены, и то, какое влияние действия ПИ могли оказать на их взаимоотношения друг с другом и на другие параметры.

МАРИЯ ЖИВА И ЕДИНА

При этом исходе проведите короткую сцену с Марией (и Рене, если она выжила), в которой ПИ могут подтвердить, что они надёжные союзники. В этой сцене Мария расскажет, что собирается записаться на терапию. Здесь мы также узнаём, что «Синяя линия» начинает работать ещё лучше прежнего.

Прибавьте 5% к отношениям с Рене и добавьте ПИ отношения с Марией («Ответственность» — хороший вариант).

МАРИЯ ЕДИНА, НО МЕРТВА

Если группа помогла Марии восстановиться, но она покончила с собой, проведите короткую сцену между детективом и ПИ, в которой Рене выражает своё недоверие к ним. Хотя персонажи, скорее всего, спасли её от Щёголя, она всё равно обеспокоена тем, что «Синяя линия» теперь серьёзно пострадает от потери одного из своих лучших Ван Хельсингов.

В зависимости от обстоятельств случившегося отношение Рене с каждым из ПИ

ПРИЛОЖЕНИЕ

МАРИЯ МЕНЧАКА

У Марии круглое лицо и густые брови. В целом она в довольно хорошей форме для 38-летнего человека с малоподвижным образом жизни. В её длинных тёмных волосах есть светлые пряди, которые часто закрывают очень большие и яркие серьги. Она всегда красит губы ярко-красной помадой. В одежде Мария предпочитает комфорт стилю, поэтому выглядит более полной, чем на самом деле.

Одержимость. Доказывать свою правоту. Она может смириться с собственной ошибкой, только если усиленно искала доказательства своей правоты, но не смогла их найти.

Предел ранений. 50.

Патрульный (55%). Черта «Использование огнестрельного оружия»; заменяет способность «Преследование»; заменяет способность «Борьба».

Страх (страсть). («Самосознание»). Боится поддаться собственной природной жестокости. Темперамент Марии стал причиной того, что её уволили с нескольких работ и она лишилась нескольких друзей.

Благородство (страсть). Материнство. Ей кажется, что она подвела свою сестру, поэтому она хочет помогать детям и их матерям.

Гнев (страсть). Её бесят бюрократические правила, которые в конечном счёте вредят людям. Она стала свидетелем того, как правительственные нормы социального и медицинского обеспечения навредили её семье, и теперь злится каждый раз, когда кто-то прячется за правилами и нормативами вместо того, чтобы просто оказать помощь.

Ван Хельсинг (65%). Даёт Инициативу; сопротивление «Сверхъестественное»; заменяет способность «Эрудиция».

Владеет. Ничем.

Мария родилась в трущобах города Мишн, штат Техас. Она жила отнюдь не в идиллии, но родители любили её и старались для всех своих детей изо всех сил. А вот соседи им не очень-то помогали: они приставали к её старшей сестре Софии и растлили её. Какое-то время София работала продавщицей в магазине и параллельно работала эскортницей, пока не подхватила ВИЧ, от которого скоропостижно скончалась.

Закончив школу, Мария подала заявление в полицейскую академию, но получила отказ. После подачи пяти заявлений она сдала наконец экзамены и стала полицейским. Она никогда не была лучшим полицейским, но определённо была настроена очень решительно и редко бросала дело — только если становилось очевидно, что это дело — безнадёжный «висяк». Жители района, который она патрулировала, считали её грубой и неприятной, но способной.

Всё в жизни Марии изменилось, когда она попыталась арестовать агроманта за жестокое обращение с животными. Когда маленькие каменные создания выбрались из земляного погреба и напали на неё, она потеряла самообладание и разрядила всю обойму в этого агроманта. На слушании её оправдали, благодаря полицейскому сговору, но к тому времени она всё равно уже решила уволиться.

Она какое-то время побыла частным детективом, но потом члены «Синей линии» попросили её найти для них кое-какую информацию об агромантии. Взамен они поделились с ней частью наличных, изъятых у какого-то наркоторговца. Одержимость Марии желанием всегда быть правой в сочетании с тем, что её едва не вышвырнули из полиции, привели её к новой работе Ван Хельсингом «Синей линии».

МАРИЯ МЕНЧАКА

Счётчик потрясений	Метки чёрствости	Метки провала	Способности	
Беспомощность	3	0	Стойкость 50%	Уклонение 30%
Одиночество	2	0	Статус 55%	Преследование 25%
Самосознание	4	2	Эрудиция 45%	Лживость 35%
Сверхъестественное	5	2	Внимание 40%	Скрытность 40%
Насилие	6	1	Связь 35%	Борьба 45%

ДЕТЕКТИВ РЕНЕ ДЖЕФФЕРСОН

Счётчик потрясений	Метки чёрствости	Метки провала	Способности	
Беспомощность	3	1	Стойкость 50%	Уклонение 30%
Одиночество	2	0	Статус 55%	Преследование 25%
Самосознание	1	0	Эрудиция 60%	Лживость 20%
Сверхъестественное	3	1	Внимание 50%	Скрытность 30%
Насилие	5	1	Связь 40%	Борьба 40%

ДЕТЕКТИВ РЕНЕ ДЖЕФФЕРСОН

Рене — высокая и широкоплечая, похожая на нападающую в женском регби. Для афроамериканки она довольно светлокожая, у неё чёрные коротко остриженные волосы, зачёсанные назад. На работе она носит брючные костюмы и длинные куртки, а в свободное время предпочитает длинные платья с простыми узорами.

Одержимость. Защищать городских жителей от преступников. Рене пожертвовала дружескими связями и личной жизнью ради того, чтобы добиться максимального успеха в своей работе. Также она усердно работает на «Синюю линию».

Предел ранений. 70.

Страх (страсть). («Самосознание»). Боится пострадать, совершив глупую ошибку. Все полицейские должны быть осторожны, но Рене боится, что однажды допустит какую-нибудь небольшую ошибку, которая приведёт к серьёзным неприятностям для неё.

Благородство (страсть). Её восхищают люди, которые не пользуются м'агией, но борются с оккультными угрозами. Хотя она дорожит своей работой в «Синей линии», но готова пожертвовать всем ради того, чтобы помочь простым людям в борьбе с м'агией.

Гнев (страсть). Выкрутившиеся преступники, которые знают, что им всё сошло с рук вызывают её гнев. Самодовольная улыбка выкрутившегося преступника, которого выпустили по формальным причинам, заставляет её пылать от ярости.

Лидер «Синей линии» (50%). Сотворение ритуалов; сопротивление «Сверхъестественное»; заменяет способность «Связь».

Простой полицейский (70%). Повышает предел ранений; заменяет способности «Стойкость» и «Борьба».

Владеет. Крупнокалиберным полицейским пистолетом, перцовым баллончиком, полицейской рацией, наручниками, контактной информацией нескольких членов «Синей линии».

ЩЁГОЛЬ

На этот раз Щёголь завладел телом толстого дедули по имени Джеймс Белл. Ему 59 лет, он темнокожий, у него полные руки и двойной подбородок. Он одет в рубашку марки Tommy Bahama, заправленную в джинсы, и носит соломенную шляпу.

Предел ранений. 65.

Желание. Сеять хаос (65%).

Анархист конца прошлого века (55%). Манипуляция «Самосознание»; заменяет способность «Преследование»; заменяет способность «Борьба».

Силы. Три раза в день Щёголь может создать малое сверхъестественное явление. Его любимые варианты — головокружение и локальные сбои техники.

Раз в неделю он может создать значимое сверхъестественное явление. Он любит использовать искажения пространства, сбивающие людей с толку.

Щёголь также может сеять раздоры в больших группах людей. Он добавляет +10% к проверке бунта.

Владеет. Ничем.

При жизни Щёголь был американским анархистом итальянского происхождения по имени Эррико Томбари; большая часть его активной деятельности пришлась на конец 1890-х годов. Он подорвался, пытаясь создать бомбу для убийства президента Мак-Кинли, но не смог избавиться от своей одержимости анархией даже после смерти. Со временем его политическая страсть переросла в любовь к хаосу. Он по-прежнему обожает убивать государственных деятелей, но живёт для того, чтобы сеять хаос и смуту. Особенно он ненавидит полицейские участки, считая их тираническим кулаком злого правительства.

Он сильнее большинства демонов, но лидером всё же не является. Он просто старается угодить тем, кто его вызвал. Доказывая свою полезность, он приобрёл некоторый опыт и даже убедил нескольких человек считать его своим полезным питомцем. Эти люди мучительно умерли от рук Щёголя.

Подробнее о Ван Хельсингах, а также других агентах и союзниках «Синей линии» читайте в «Книги третьей: Открывай».

Почему он так любит свои разноцветные брюки, в честь которых он получил своё имя? В те времена, когда он жил, все носили серую, скучную одежду. Он открыл для себя цветные штаны в 1950-х годах и с тех пор одержим любыми необычными и яркими брюками.

ВЛАСТНЫЕ ОБРАЗЫ

Эти сверхъестественные сущности появляются, когда в реальном мире существует кто-то, кого быть не должно. Они охотятся и за демонами, но обычно их целью становятся те, кто появился на свет благодаря м'агии. Например, адепт, который использовал ритуал для создания двойника, вполне может привлечь их внимание — как к оригиналу, так и к копии. Думайте об этих созданиях как о редакторах и палачах мира.

Их называют властными образами, потому что они всегда появляются парами (мужчина и женщина) в виде облечённых властью людей из культуры, к которой принадлежит их цель. Однако властные образы, похоже, не сильно заботятся тем, чтобы их внешность соответствовала эпохе. М'агистры из США рассказывали, что эти создания выглядели как правительственные работники 1920-х годов, как миссионер и монахиня колониальной эпохи, а также как два директора компании прямиком из 80-х.

Их цель — захватить создание, которое не должно существовать в реальном мире, и исчезнуть вместе с ним. После они делают то же самое с тем, кто создал это не-существо. У властных образов есть сверхъестественная способность знать, где они находятся. Они были бы рады делать то же самое и с демонами, но могут обнаружить их, только когда один из них находится рядом.

Властные образы появляются, выходя из-за угла неподалёку от цели, но не рядом с ней (и никогда — в одной с целью комнате). Затем они безостановочно идут к цели. Все окружающие игнорируются ими, пока не решат вмешаться; в таком случае властные образы будут атаковать до тех пор, пока препятствие не исчезнет или они сами не будут убиты. Конечно, термин «убиты» является для них довольно условным. Через пять минут они снова появляются в облике новых властных образов и продолжают погоню.

Когда они приближаются к своей цели, их руки невероятно удлиняются, пока не достигнут пола (что провоцирует проверку стресса на «Сверхъестественное» с рейтингом 3). Руки продолжают удлиняться и начинают ползти к жертве, змеясь по полу. Когда властный образ хватает цель, руки обвиваются вокруг неё, а затем резко возвращаются назад. Как только цель оказывается рядом с властными образами, те улыбаются ей и друг другу и целуют её в лоб. Затем цель и они оба исчезают.

Властные образы имеют сверхъестественную природу, но их тела более-менее человеческие и получают ранения так же, как и тела всех остальных людей. При этом, если властный образ ударить чем-то, что может изгнать сверхъестественное существо, он исчезнет и не появится в течение пяти минут.

Их можно изгнать, сотворив изменённую версию ритуала, который их призывает, либо уничтожив сверхъестественное явление, ради которого они пришли (изгнав демона, воссоединив Марию и т. д.)

ВЛАСТНЫЕ ОБРАЗЫ (ВЕЛИКИЕ)

Предел ранений. 40

Похищение недопустимого (60%). Даёт Инициативу; заменяет способность «Преследование»; заменяет способность «Борьба». Их атаки обычно не наносят вреда. Они пытаются использовать свои чрезвычайно длинные руки, чтобы обвить их вокруг цели (выполнив успешную проверку способности «Борьба») и притянуть её для поцелуя. Но если им придётся защищаться, то они будут наносить обычный урон рукопашного боя (2к10, результаты которых складываются вместе) и 6 дополнительных ранений за удар.

ОЖЕРЕЛЬЕ ДЕЛЬ РУБИО

Мощность. Великая

Описание. Серебряный кулон с 3 вертикально расположенными бриллиантами, прикреплённый к серебряной цепочке. Оно было создано в 1930-х годах, поэтому стиль по современным меркам немного устарел. Маленькая надпись на кулоне гласит: «Моим девочкам. С любовью, Боб». Хотя его можно отследить до музыкальной группы тройняшек Дель Рубио, маловероятно, что они были созданы этим ожерельем, ведь девушки спокойно выступали вместе.

Эффект. Это один из артефактов из серии «Только-не-надевай-это». Когда ожерелье надевается на шею, его обладатель оказывается парализован. Во время этого небольшого припадка его тело начинает словно бы выходить из фокуса, хотя всё остальное вокруг выглядит нормально. Примерно через 3 минуты возникает невероятная вспышка света и ударная волна.

Носитель превращается в трёх одинаковых людей, находящихся без сознания. Их

Артефакты бывают самых разных форм, размеров и уровней силы. Подробнее о них читайте в главе 4 «Книги первой. Играй».

отличают лишь ожерелья, в каждом из которых теперь осталось только по одному бриллианту. Любой, кто увидит разделение, должен пройти проверку стресса «Сверхъестественное» (6). Каждый из разделённых зациклен на одной из трёх страстей: страхе, гневе и благородстве. Где-то через час после разделения «тройняшки» очнутся с разницей примерно в пять минут в указанном выше порядке страстей.

Если несколько находящихся в сознании «тройняшек» увидятся, они почувствуют тягу к воссоединению друг с другом. В ином случае, как только «тройняшки» очнутся, они начнут действовать в соответствии со своими страстями.

Чтобы ожерелье Дель Рубио сработало, цель должна надеть его добровольно. Попытка заставить кого-то надеть ожерелье не приведёт ни к чему, кроме лёгкого обновления гардероба.

РИТУАЛ: ВЫЗОВ ВЛАСТЕЙ

Цена. 3 малых заряда.

Ритуальное действие. На ровном полу нужно выложить монетами или нарисовать солью двухметровый квадрат. В него необходимо положить головной убор, принадлежащий какому-нибудь представителю власти (полицейскую фуражку, шлем пожарного или корону), книгу о лидерстве и рисунок или чучело мифологического существа. Затем надо помочиться на все три вещи, стараясь не смыть квадрат. Затем всем присутствующим следует повернуться к квадрату спиной и хором сказать: «Чудовищ не бывает, есть только люди».

Эффект. После того, как волшебные слова будут произнесены вслух, внутри квадрата появятся две властные фигуры. Они стоят и моргают около минуты. Если поблизости находится сверхъестественная сущность, властные фигуры спокойно, но решительно идут к ней, стараются обнять её и исчезнуть вместе с ней. Если поблизости нет таких существ, они попытаются обнять случайного человека в поле их зрения.

Этот ритуал может быть отменён повторным сотворением, но на этот раз вы должны помыть предметы внутри квадрата с мылом или моющим средством, повернуться к нему и повторить первоначальные слова.

Имя: ЭЛЛЕН КАЛУДИС

Группа: Друзья «Синей линии».

Текущая цель: Выяснить, что случилось с Марией.

Отличительные черты: Вам за 40, но из-за алкоголизма вы выглядите старше. У вас сухая кожа. Каштановые волосы длинные и вьющиеся. Вы носите тёмные штаны для йоги, свободные гавайские рубашки и удобную обувь. Ваш тотемный пистолет, Glock 26 9мм (в скрытой кобуре на поясе). У вас плохое зрение, и вы носите контактные линзы. Это трудно заметить, но ваша правая нога — протез.

ГНЕВ Когда берут вину за чужие ошибки

БЛАГОРОДСТВО Быть честной, когда солгать было бы проще.

СТРАХ («Беспомощность») Не выполнить жизненно важные задачи.

Детектив Рене Джефферсон

Джада

45% Избранник (Статус) | ___% Гуру (Внимание) | ___% Наставник (Связь) | 60% Ответственность (Эрудиция) | ___% Протеже (Стойкость)

БЕСПОМОЩНОСТЬ	СТОЙКОСТЬ 60 55 50 45 40 35 30 25 20 / 20 25 30 35 40 45 50 55 60 УКЛОНЕНИЕ	ПРОВАЛЫ	Защита «Статус» Атака «Связь»
ОДИНОЧЕСТВО	СТАТУС 60 55 50 45 40 35 30 25 20 / 20 25 30 35 40 45 50 55 60 ПРЕСЛЕДОВАНИЕ		Защита «Связь» Атака «Статус»
САМОСОЗНАНИЕ	ЭРУДИЦИЯ 60 55 50 45 40 35 30 25 20 / 20 25 30 35 40 45 50 55 60 ЛЖИВОСТЬ		Защита «Внимание» Атака «Эрудиция»
СВЕРХЪ-ЕСТЕСТВЕННОЕ	ВНИМАНИЕ 60 55 50 45 40 35 30 25 20 / 20 25 30 35 40 45 50 55 60 СКРЫТНОСТЬ		Защита «Эрудиция» Атака «Скрытность»
НАСИЛИЕ	СВЯЗЬ 60 55 50 45 40 35 30 25 20 / 20 25 30 35 40 45 50 55 60 БОРЬБА		Защита «Стойкость» Атака «Борьба»

ЛИЧНОСТИ

Я САНИТАР ГОСПИТАЛЯ ВО ВРЕМЯ ВОЙНЫ, конечно же, я могу В ПЕРСИДСКОМ ЗАЛИВЕ 40%

Заменяет способность: «Борьба»

Черта: «Медик»

Черта: «Использование огнестрельного оружия»

Я БЫВШИЙ АЛКОГОЛИК, конечно же, я могу 20%

Заменяет способность: «Скрытность»

Черта: Защита «Беспомощность»

Черта: Защита «Самосознание»

Я , конечно же, я могу %

Заменяет способность:

Черта:

Черта:

Я , конечно же, я могу %

Заменяет способность:

Черта:

Черта:

ПРЕДЕЛ РАНЕНИЙ / 50

ЛИЧНОСТОЗАВИСИМОСТЬ

56 070	1а. Традиция ФУЛЬМИНАТУРГИЯ	1б. Проценты 60
Для служебного пользования. ГРЗ	4а. Заклинание: Не такая как все	4б. Цена: 1
2. Табу Потеряйте заряды, если вас разоружили, или вы вышли из дома без огнестрельного оружия.	4в. Эффект Вы кажетесь важной или заметной. Прибавьте от +10 до +20% к соответствующим броскам в подходящей ситуации.	
	5а. Заклинание: Авторитетный человек	5б. Цена: 1
	5в. Эффект Пока он действует, насмешка, унижение или пренебрежение вами, вынудят насмешника пройти проверку стресса «Беспомощность» (3-4).	
3. Сфера Представления о социальном положении и взаимоотношениях индивидуума с обществом.	6а. Заклинание: Твёрдая рука и спокойствие	6б. Цена: 2
	6в. Эффект Можно сделать инстинктивно, как реакцию на провал проверки стресса. Руки берутся за оружие, чтобы успокоиться. Вы получаете метку провала, но без паники, паралича или истерики..	
7а. Малый заряд Пока вы открыто носите своё тотемное огнестрельное оружие, вы можете получать 1 малый заряд каждые 2 часа. Оружие должно быть видимо другим и находиться при вас.		
7б. Значимый заряд Ношение вашего тотемного огнестрельного оружия тайно в течение 10 или более часов вне вашего дома даёт вам 1 значимый заряд.		
7в. Великий заряд		
Примечание: эта личность имеет черту «Сотворение ритуалов».		

От **АДЕПТ АТЛ-Г 4МС** копирование для личного пользования разрешено

Имя: ДЖАДА ПАРКЕР

Группа: Друзья «Синей линии».

Текущая цель: Выяснить, что случилось с Марией.

Отличительные черты: Вам под 40, вы темнокожая и у вас пышные формы, очень короткие волосы, выкрашенные в огненно-рыжий цвет. Носите большие солнцезащитные очки, обтягивающие блузки, свободные юбки-трапеции и яркие туфли. На работе носите комбинезон с надписью «Пест-энд-Криттер Дефенс» на спине чёрными буквами. При себе у вас блестящая банка спрея от насекомых и несколько аэрозольных баллонов поменьше.

ГНЕВ Вредители (скорее фигурально, чем буквально).

БЛАГОРОДСТВО Помогать несведущим.

СТРАХ («Самосознание») Остаться наедине со своими мыслями.

Детектив Рене Джефферсон				Грег
___% Избранник (Статус)	___% Гуру (Внимание)	45% Наставник (Связь)	___% Ответственность (Эрудиция)	55% Протеже (Стойкость)

БЕСПОМОЩНОСТЬ	СТОЙКОСТЬ 60 55 50 45 40 35 30 25 20 — 20 25 30 35 40 45 50 55 60 УКЛОНЕНИЕ	ПРОВАЛЫ	Защита «Статус» Атака «Связь»
ОДИНОЧЕСТВО	СТАТУС 60 55 50 45 40 35 30 25 20 — 20 25 30 35 40 45 50 55 60 ПРЕСЛЕДОВАНИЕ		Защита «Связь» Атака «Статус»
САМОСОЗНАНИЕ	ЭРУДИЦИЯ 60 55 50 45 40 35 30 25 20 — 20 25 30 35 40 45 50 55 60 ЛЖИВОСТЬ		Защита «Внимание» Атака «Эрудиция»
СВЕРХЪ-ЕСТЕСТВЕННОЕ	ВНИМАНИЕ 60 55 50 45 40 35 30 25 20 — 20 25 30 35 40 45 50 55 60 СКРЫТНОСТЬ		Защита «Эрудиция» Атака «Скрытность»
НАСИЛИЕ	СВЯЗЬ 60 55 50 45 40 35 30 25 20 — 20 25 30 35 40 45 50 55 60 БОРЬБА		Защита «Стойкость» Атака «Борьба»

ЛИЧНОСТИ

Я ИСТРЕБИТЕЛЬ ВРЕДИТЕЛЕЙ, конечно же, я могу 60 %

Заменяет способность: «Внимание»

Черта: «Преследование»

Черта: Манипуляция «Беспомощность»

Я , конечно же, я могу %

Заменяет способность:

Черта:

Черта:

Я , конечно же, я могу %

Заменяет способность:

Черта:

Черта:

Я , конечно же, я могу %

Заменяет способность:

Черта:

Черта:

ПРЕДЕЛ РАНЕНИЙ / 50

ЛИЧНОСТЬ ОДНОЙ ЖИЗНИ 0030

1а. Архетип ВОИН

1б. Проценты 60

2. Табу

Полная нетерпимость к вредителям и другим невидимым опасностям. Хочет их преследовать и уничтожать.

3. Символы

Шлемы, пятна крови, огонь.

4. Каналы

1%-50%:

Вам не нужно делать проверки стресса, пока вы заняты преследованием своей цели Воина.

51%-70%:

Любой, кто сражается бок о бок с вами за ваше дело, получает +10% к броскам своей личности или способностей.

71%-90%:

91%+:

5. Заметки Вы стремитесь искоренить одну из болезней общества — в вашем случае это вредители (в том числе метафорические). Это можно интерпретировать как угодно, но чтобы считаться паразитами, нужно каким-то образом жить за счёт общества или человечества не давая ничего взамен.

Эта личность обладает чертой «Сотворение ритуалов».

Для служебного пользования ГРГ-СТ-Л33

 копирование для личного пользования разрешено

Имя: ГРЕГ О'НИЛ

Группа: Друзья «Синей линии».

Текущая цель: Выяснить, что случилось с Марией.

Отличительные черты: Большинство сначала замечает вашу липкую улыбку или властный подбородок. Вы начали лысеть в 20; прошло 10 лет и большая часть волос исчезла. У вас на удивление большой пивной живот, а прочие части тела немного толстоваты, но в остальном вы в хорошей форме. Обычно вы носите узорчатую рубашку, прикрытую тёмно-синим блейзером, тёмные брюки и туфли.

ГНЕВ Быть отвергнутым, как кто-то несущественный.

БЛАГОРОДСТВО Люди, создающие достойное искусство.

СТРАХ («Насилие») Ссора, переходящая в насилие.

Винс

Детектив Рене Джефферсон

___% Избранник (Статус)	55% Гуру (Внимание)	___% Наставник (Связь)	___% Ответственность (Эрудиция)	55% Протеже (Стойкость)

БЕСПОМОЩНОСТЬ	СТОЙКОСТЬ 60	55	50	45	40	35	30	25	20	ПРОВАЛЫ	Защита «Статус» Атака «Связь»
	20	25	30	35	40	45	50	55	60	УКЛОНЕНИЕ	
ОДИНОЧЕСТВО	СТАТУС 60	55	50	45	40	35	30	25	20		Защита «Связь» Атака «Статус»
	20	25	30	35	40	45	50	55	60	ПРЕСЛЕДОВАНИЕ	
САМОСОЗНАНИЕ	ЭРУДИЦИЯ 60	55	50	45	40	35	30	25	20		Защита «Внимание» Атака «Эрудиция»
	20	25	30	35	40	45	50	55	60	ЛЖИВОСТЬ	
СВЕРХЪ-ЕСТЕСТВЕННОЕ	ВНИМАНИЕ 60	55	50	45	40	35	30	25	20		Защита «Эрудиция» Атака «Скрытность»
	20	25	30	35	40	45	50	55	60	СКРЫТНОСТЬ	
НАСИЛИЕ	СВЯЗЬ 60	55	50	45	40	35	30	25	20		Защита «Стойкость» Атака «Борьба»
	20	25	30	35	40	45	50	55	60	БОРЬБА	

ЛИЧНОСТИ

Я ПРОДАЖНЫЙ КИНОКРИТИК, конечно же, я могу 50%

Заменяет способность: «Скрытность»

Черта: Заменяет способность «Статус»

Черта: Защита «Сверхъестественного»

Я _____, конечно же, я могу _____%

Заменяет способность:

Черта:

Черта:

Я _____, конечно же, я могу _____%

Заменяет способность:

Черта:

Черта:

Я _____, конечно же, я могу _____%

Заменяет способность:

Черта:

Черта:

ПРЕДЕЛ ВОЗМОЖНОСТЕЙ ЛИЧНОСТИ / 50

5 ст. 0 0 7 0	1а. Традиция КИНОМАНТИЯ	1б. Проценты 70
Для служебного пользования. ГРЗ	4а. Заклинание: Одежда как в кино	4б. Цена: 1
2. Табу Увидев начало клише, вы обязаны занять роль, необходимую для его завершения.	4в. Эффект Оденьтесь в традиционную одежду профессии и сойдите за члена этой профессии в глазах других её представителей.	
	5а. Заклинание: Что может пойти не так?	5б. Цена: 1–7
	5в. Эффект Когда кто-то говорит, что X не случится, потратьте заряды, чтобы X случилось; +2 заряда, если цель знает, как работает ваше заклинание.	
3. Сфера Магия кино — иллюзии, основанные на популярных сюжетах и жанрах.	6а. Заклинание: Это что, хлороформ?	6б. Цена: 2
	6в. Эффект Неожиданно закройте кому-то рот белой тряпкой и погрузите его в сон на 5 минут, без использования настоящего хлороформа.	

7а. Малый заряд Получаете, если заставив кого-то другого описать или разыграть заезженное кино-клише (вставьте запоминающуюся строку из фильма или процитировать что-то).

7б. Значимый заряд Чтобы его получить, в течение 5 часов или более ведите себя как шаблонный персонаж из фильма, вплоть до всех его стереотипов и клише. Если собьётесь, придётся начать всё сначала.

7в. Великий заряд

Примечание: эта личность имеет черту «Сотворение ритуалов».

От АДЕПТ АТЛ-Г 4МС копирование для личного пользования разрешено

Имя: ВИНС КИРКЛАНД

Группа: Друзья «Синей линии».

Текущая цель: Выяснить, что случилось с Марией.

Отличительные черты: Выглядите так, как будто вам где-то 16, но на самом деле вам 25. Вы — мечта баскетбольного тренера: почти 2 метра ростом, 100 кг, худощавый, мускулистый и долговязый. С редкими рыжими волосами, тёмными глазами и язвами от прыщей, вы больше похожи не на верзилу-спортсмена, а на того, кому категорически нельзя сообщать своё место работы.

ГНЕВ Люди, которые сдаются.

БЛАГОРОДСТВО Люди, которые знают, себе цену.

СТРАХ («Одиночество») Не иметь друзей.

Эллен

50% Избранник (Статус)

Детектив Рене Джефферсон

60% Гуру (Внимание)

__% Наставник (Связь)

__% Ответственность (Эрудиция)

__% Протеже (Стойкость)

БЕСПОМОЩНОСТЬ	СТОЙКОСТЬ	60	55	50	45	40	35	30	25	20	ПРОВАЛЫ
		20	25	30	35	40	45	50	55	60	УКЛОНЕНИЕ
ОДИНОЧЕСТВО	СТАТУС	60	55	50	45	40	35	30	25	20	
		20	25	30	35	40	45	50	55	60	ПРЕСЛЕДОВАНИЕ
САМОСОЗНАНИЕ	ЭРУДИЦИЯ	60	55	50	45	40	35	30	25	20	
		20	25	30	35	40	45	50	55	60	ЛЖИВОСТЬ
СВЕРХЪ-ЕСТЕСТВЕННОЕ	ВНИМАНИЕ	60	55	50	45	40	35	30	25	20	
		20	25	30	35	40	45	50	55	60	СКРЫТНОСТЬ
НАСИЛИЕ	СВЯЗЬ	60	55	50	45	40	35	30	25	20	
		20	25	30	35	40	45	50	55	60	БОРЬБА

Защита «Статус» Атака «Связь»

Защита «Связь» Атака «Статус»

Защита «Внимание» Атака «Эрудиция»

Защита «Эрудиция» Атака «Скрытность»

Защита «Стойкость» Атака «Борьба»

ЛИЧНОСТИ

Я ЗАБОТЛИВЫЙ СТАРШИЙ БРАТ, конечно же, я могу 55 %

Заменяет способность: «Уклонение»

Черта: Заменяет способность «Борьба»

Черта: «Терапевт»

Я _____, конечно же, я могу _____ %

Заменяет способность:

Черта:

Черта:

Я _____, конечно же, я могу _____ %

Заменяет способность:

Черта:

Черта:

Я _____, конечно же, я могу _____ %

Заменяет способность:

Черта:

Черта:

ПРЕДЕЛ РАНЕНИЙ / 50

ЛИЧНОСТЬ ПОДДЕРЖИМОСТИ

00386

1а. Архетип ПРОВОДНИК

1б. Проценты 55

2. Табу

Тот, кто всегда помогает в пути другим, но не идёт по этому пути сам.

3. Символы

Огни, линии на шоссе, GPS на телефоне, карты, мудрые книги.

4. Каналы

1%-50%: Где бы вы не находились, у вас есть шанс направить кого-то по правильному пути. Успех — это полезное, хотя и нечёткое направление; значимый или критический успех — информация о направлении и о препятствиях на этом пути.

51%-70%: Раз в день можете дать кому-то совет по любому вопросу при успешном броске. Если цель последует вашему совету, то может сделать перестановку одного из результатов их бросков. См. примечание ниже.

71%-90%:

91%+:

5. Заметки Тот, кто указал вас в качестве своего Наставника или Гуру в отношениях (например, Грег О'Нил), имеет с вами особую связь. Каждому из них по 1 разу в день можете дать какой-то загадочный совет или наставление, а затем сделать процентный бросок; позже цель может использовать результат броска, вместо одного из своих бросков.

Эта личность имеет черту «Сотворение ритуалов».

Для служебного пользования ГРГ-СТ-Л33

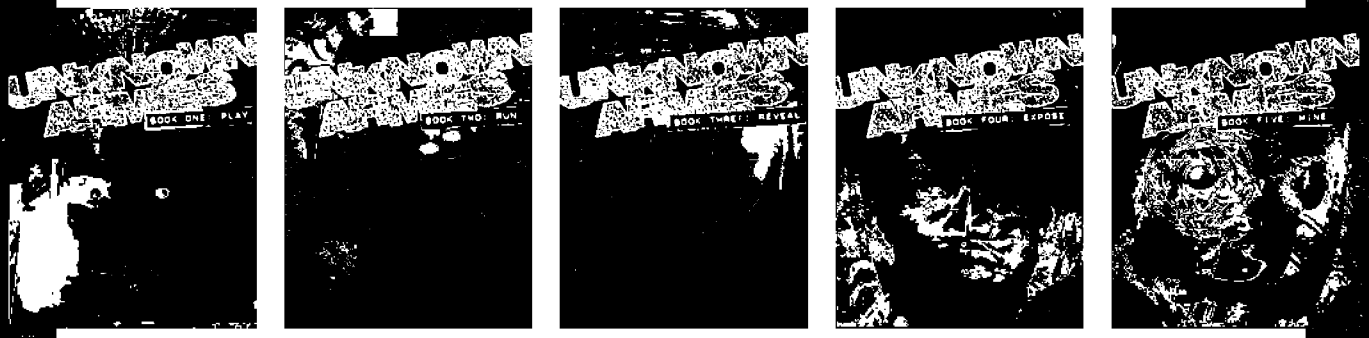
Atlas Games представляет приключение

МАРИЯ В ТРЁХ СУЩНОСТЯХ

НЕИЗВЕСТНЫЕ АРМИИ

Вы группа из адептов и аватаров — мелкие пешки оккультного подполья. Общий друг рассказал вам , что кто-то важный, от кого зависит спокойствие всего города, пропал. Конечно, люди постоянно пропадают на какое-то время, но пропавшая женщина по имени Мария — Ван Хельсинг. Если такой человек не выходит на связь, значит, он попал в серьёзный переплёт.

В этой книге даны краткие правила 3-й редакции замечательной настольной ролевой игры «Неизвестные армии» (выигравшей награду ENnie award), а также 4 готовых персонажа и приключение под названием «Мария в трёх сущностях». Если вы хотите водить эту игру, прочтите данную книгу от корки до корки хотя бы раз. Ведущему и каждому игроку также понадобятся по две десятигранных кости (к10).



В серию книг «Неизвестные армии» входят:

- **«Книга первая. Играй»** — книга для игроков.
- **«Книга вторая. Веди»** — книга для ведущих.
- **«Книга третья. Открывай»** — книга странных вещей и идей (для ведущих).
- **«Книга четвёртая. Разоблачай»** — книга смелых идей геймдизайнера Грега Штольце.
- **«Книга пятая. Ищи»** — книга с дополнительными расширенными правилами, персонажами и идеями от команды авторов Atlas Games.

Авторы игры Грег Штольц и Джон Тайнс. Игра познакомит вас с новым необычайно интересным и до боли знакомым миром тайн, ужасов и волшебства.

PANDORA BOX STUDIO

ATLAS GAMES

www.atlas-games.com

ВНИМАНИЕ!

Книги из серии «Неизвестные армии» содержат обсценную лексику, упоминание насилия и действий сексуального характера. Книга предназначена для лиц 18+. Произведение является вымышленным. Все имена, персонажи, места и события являются плодом воображения авторов.

18+

© 2020 Trident, Inc., d/b/a Atlas Games. All rights reserved. Unknown Armies is a trademark of Greg Stolze and John Tynes, used under license by Trident, Inc., d/b/a Atlas Games. This work is protected by international copyright law and may not be reproduced in whole or in part without the written consent of the publisher. Printed in the USA.